DOSYA EKONOMİK KRİZDE OYUNCU OLMAK

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Ağustos 2018/08 • 12₺ (KDV Dahil) • Sayı: 130 • ISSN: 1307-8933

The BANNER SAGA 3
Kuzey hâlâ çok serin

OCTOPATH TRAVELER
Ayın güzelliği Switch'ten geldi

OYNADIK!
FIFA 19
MÜNİH'TEN GOL HABERİYLE GELDİK!

BATTLEFIELD V

UĞRUNA SAVAŞMAYA DEĞER Mİ?





İÇİNDEKİLER

SELAM OGZ!



PORTAL

İNCELEMELER



Sitelerine banner reklam alamayan Vikinglerin hüzünlü öyküsü (sevilen spot yazılarını repost etme sanatında bugün).





ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL







KAPAK
Battlefield V

Oyunda görünenler o kadar çok konuşuldu ki oyunun asıl kendisini konuşmayı unuttuk.





C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

YERİNDE DURAMAYAN HİKÂYELER

Yollara düşmek kadar dümdüz, basit ama bir o kadar da insana hayat veren bir şey var mı ya? Geride bıraktığın bir hikâye ve ona eklenen hüzün, gidilecek yerlerin yarattığı heyecan, bilinmezlik, bazen de tedirginlik… Ve bu ikisi arasında uzanan, kendi hikâyesi olan o yol.

Oyungezer'in Ağustos'u tam bir "kalk gidelim" sayısı değil belki ama uzun zamandır özlediğim toz toprak kokusu var içinde. Sayfalarda klasik olarak Muhabbet - Haberler- İncelemeler – Hayattaki Diğer Eğlenceler – Uyumadan Önce Akıldan Geçenler sıralaması yine var evet, ama bu sayıda dura kalka giden bir otobüsün temposu da var. Şehirlerarası yollardan bildiriyor gibi kıymetli dergimiz bu Ağustos sayısında.

Galiba bana bu satırları yazdıran şeylerin başında, birlikte çalışma fırsatı bulduğumuz Kaan Ezgimen'in aramızdan ayrılışı var… Ölüm haberi vermeyi asla bilmiyorum, Kaan'a ölümü de hiç yakıştıramıyorum ama oradayız işte. Hayatımızdan bir güzel insanı, başka yollara uğurladık. Kaan'la en çok müzik üzerine konuşurduk, onu gönderirken de aklımda Portishead konuşuyor... Önümüzde hâlâ kazanmamız gereken bir savaş var.

***

Yolun diğer yanında bu ayın iki önemli oyunu, Octopath Traveler ve The Banner Saga 3 var. Hatta kendi başına yol hikâyesi olabilecek bir detayı da var bu söylediğimin: Geçtiğimiz aylarda e-mail üzerinden fikirlerini paylaşan şahane okurlarımızdan biri, Engin, bu ay The Banner Saga 3 incelemesiyle kendini derginin orta yerinde buluverdi. Umarım yazdığına pişman etmemişizdir onu.

Hepinize Ağustos'tan, İstanbul'un 33 derecede yağan yağmurundan sevgiler! Eylül'de yine bekleriz.



Lütfen 1'inde çıksın... Lütfen 1'inde çıksın...



Az oyunlu ayları seviyorum, hem insan aklında kalmış eski oyunları oynayabiliyor hem de dergide bir sürü abidik gubidik dosya oluyor.

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR:
EGE SAĞIN

Karışık Çorbam

Hepinize kucak dolusu, dağların ihtişamı kadar kuvvetli sevgiler yağdırıyorum Oyungezer ailesi. Başlıkta da görüldüğü üzere sorularım karışık çorba misali gelecektir. Çorbam inşallah dilinizi yakmaz (ve yaktı).

1. Özellikle bazı sayılarınızda denk geldiğim küçük yazım hataları sanki son sayılarda biraz artmış durumda. Düzeltmeniz iyi olur diye düşündüm.

2. Bana George Orwell misali, 1984 tarzı kitaplar önerebilir misiniz? Dünyanın kaosa sürüklenmesi, politik devletlerin beyinle insan yönetimi, emperyalizm konularında kitap öneriniz hiç fena olmaz doğrusu.

3. Bazı yazarlarımızın çok güzel şaşalı başlıklar attığını görüyorum. Mesela "bu oyunun hamurunu gözyaşlarımla yoğurdum ben" gibi. Haliyle güzel sözlerle bezenmiş başlıklar hoşuma gitmeye başladı. Bazı yazarlarımız bunu kullanmıyor. Mesela Yasin Abi ve Can Abi gibi. Yazılarını çok kaliteli ve düzenli yazıyorlar ama şaşalı başlık atmalarını çok isterim.

4. Bazı yazarlarımız çok ortalıkta gözükmemeye başladı. Özellikle Tuğbek Abi. Biliyorum TOGED'de işleri var ama özletiyor kendini. İncelemelerini hâlâ severek okurum. Buradan ona saygılar.

5. Son olarak PS4'e alabileceğim (özel oyun da olur, multiplatform da olur) oyunlar tavsiye eder misiniz?

Aynen böyle devam sevgili Oyungezer Ailesi. Kucak dolusu sevgilerimi göklerin enerjisiyle bezeyip tekrar gönderiyorum. Tekrar yazışmak üzere. Hoşça kalın. - *Berkay Kalyoncu*



Hoş geldin Berkay, sen dağların ihtişamı kadar sevgi yolluyorsan hiç altta kalmam valla, ben de süpernovaların ihtişamı kadar sevgi yolluyorum. Süpernovada pişirdim senin çorbanı, çorba buhar oldu, o buhar sıkıştı, big bang yaşandı, yeni bir evren oluştu arada, kâse şeklinde gezegenlerde irade sahibi bulyonlar türedi. Hayırlara vesile olsun.

1. Dergiyi üç kişi (ben, Serpil, Tarık) tekrar tekrar okuyoruz hataları minimuma indirelim diye ama arada hâlâ kaçıyor bir şeyler, affına sığınırız. Geçen ay bir de bayağı stresliydi ve bitmek bilmiyordu dergi, dolayısıyla ekstradan sıkıntı yaşanmış olması olası. Bu ay toparladığımızı sanıyorum (ve Ömer dergiyi eline alınca kapakta Oyungezer yerine Goyunkeser yazdığını fark eder).

2. 1984 dediğinde akla hemen onun ekürisi Cesur Yeni Dünya gelir. Distopya edebiyatının iki temel taşıdır bu ikisi zaten ancak ikisinin resmettiği gelecek portresi de birbirinden komple farklı. Temel olarak birisi baskı, diğeri uyuşturma üzerine. Günümüz daha çok Cesur Yeni Dünya'ya benziyor. En azından gelişmiş ülkelerde. Bizde ikisi birbirine karışmış vaziyette mesela.

Yalnız şahsen Cesur Yeni Dünya'yı beğenmiştim evet ama "o kadar" da beğenmemiştim. 1984'se Suç ve Ceza'yla birlikte beni mahveden iki kitaptan biridir. Hoş son zamanlarda bunların yanına bir de Vakıf'ın ilk üçlemesi eklendi, hâlâ kendime gelebilmiş değilim. Tabii distopya sayılmaz ne Suç ve Ceza ne Vakıf ama özellikle Vakıf'ta aradığın tadın bir değişiğini bulacağını tahmin

Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

ediyorum. Özellikle de 3. kitapta.

Fahrenheit 451 de bu noktada okunası bir kitap. İfade özgürlüğüne düşman, despot bir yönetimin distopyasını anlatır. Öte yandan bir de naçizane önerim olsun, Daniel Keyes'in Algernon'a Çiçekler kitabı çok güzeldir. Hafif bilim kurgusal ancak insan zekâsını ve buna bağlı olarak doğasını sorgulatan çok güzel bir eser. - Ege

4. O zaman buradan yazarlara duyuru yapayım: Epikli, şaşalı başlıklar atın ey ahali! Bakın insanlar seviyor ^_^

Ben bu konuda çok başarısızım mesela hiç beceremiyorum. Eskiden atmam gerektiğinin farkında bile değildim, Ömer'e çok çektirdim :) - E

5. Ya bırak ne işi varmış Tuğbek Abi'nin, bütün gün oyun oynuyor, iş dergiye yazmaya gelince yok olmaz bilmemne ^_^ Şaka tabii, yapıyordur herhalde bir şeyler, bir tek ben ona sırf oyun oynarken denk geliyorumdur ^_^ Bu da (yarı) şaka tabii, farklı farklı uğraşları var ama senin de dediğin gibi dergi sayfalarında daha çok görsek kendisini keşke. Bu ay bir FIFA etkinliği yazdı, ne kadar da güzel oldu mesela. Benzeri Göktuğ'dur, Göker'dir, Tarık'tır, Hazal'dır birçok okumayı sevdiğim yazar için geçerli. Onları da anlamak lazım tabii, işlerine güçlerine dalmış vaziyetteler ama daha çok görsek kendilerini keşke.

6. Zevklerini bilmeden bir şey önermem zor elbette. Klasik birkaç isim yazarak geçmek durumundayım o yüzden: The Witcher 3, Dragon Age: Inquisition, Persona 5, MGS 5, Final Fantasy XV, GTA 5, Bloodborne, Horizon: Zero Dawn, God of War.

No Man's Sky güncellene güncellene çok güzel bir oyuna dönüşmüş. Bu ay multiplayer güncellemesi de geldi. Ben bu satırları yazmadan birkaç saat önce başladım, çok mutluyum. Onu önereyim ben de. - E

Sen sevgilerini göklerin enerjisiyle bezersin de ben altta kalır mıyım? Ben de bu evrendeki ve paralel evrenlerdeki bütün atmosferlerin enerjisiyle bezeyerek gönderiyorum sevgilerimi. Yine bekleriz.

12 Altı

Selamlar tüm Oyungezer ekibi. Ben 10 yaşında bir okurunuzum. İyisinizdir inşallah. Neyse lafı fazla uzatmadan sorulara geçeyim.

1. DSi için birkaç tane oyun önerir misiniz?

2. Wii Remote Controler'la oynayabileceğim birkaç tane Wii oyunu önerir misiniz?

3. FIFA'da da lootbox vardı (bkz. Ultimate Team). Neden Battlefront 2' de herkes şikâyet etmeye başladı?

4. Birkaç tane çizgi roman önerir misiniz? Marvel ya da DC fark etmez.
- Ali Kılıçoğlu



Flash Gordon approach... Ne demek o Flash o Flash değil? İkisi de kırmızı süper kahraman?

Selamlar Ali, fena değiliz. Şahsen evde über gürültülü vantilatörüm eşliğinde Merve'yle birlikte The Division oynuyorum boş zaman buldukça, keyfim yerinde sayılır. Bir de bu sayıyı zamanında yetiştirebilirsek üf! İyice güzelleşir hayat.

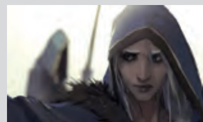
1. DSi tabii ki bütün DS oyunlarını çalıştıran bir konsol ve DS de herhalde en fazla kaliteli oyuna sahip konsollardan biridir. Sürüsüyle oyun önerebilirim yani. Phantom Hourglass'la Zelda serisine, Castlevania: Dawn of Sorrow'la Castlevania serisine, Pokémon Black veya White'la da Pokémon serisine giriş yapabilirsin. Onlar dışında benim DS'te en çok oynadığım oyun herhalde Advance Wars'tur, bir kaptırdın mı kafanı kaldırman çok zor, onu da kesinlikle değerlendir. Bir diğer kesinlikle ve şiddetle önereceğim oyun da Elite Beat Agents olur, inanılmaz eğlenceli bir ritim oyunu kendisi. Müzikleri de ayrı efsanedir. Bunlar dışında Mario Kart DS, Tetris DS gibi eğlencelikler de aklında bulunsun.

2. Bayağı Nintendo insanıymışsın, seviniyorum Nintendo seven insanları gördükçe ^_^ Özellikle Wii Remote'u iyi kullanan ve senin yaş aralığına uyan çok fazla oyun yok ama gördüğüm kadarıyla. Ancak bir tane isim var ki bin tane oyuna bedel zaten: The Legend of Zelda: Skyward Sword. Direkt dalman gereken oyun odur bana sorarsan. Zelda serisi geniş bir seridir evet ama oyunları birbirinden bağımsızdır, öncekileri oynaman gerekmez. Direkt Skyward Sword'a başlayabilirsin yani.

3. Orada şöyle bir durum var: Eğer FIFA'yı ekstra para ve zaman harcamadan, ve de adil bir şekilde oynamak istiyorsan Season modu var. Ben şahsen yıllarca hiç Ultimate Team'e bulaşmadım, sadece Season oynadım mesela her şey adil olsun diye. Ultimate Team evet, kendi takımını kurabiliyorsun, kutu açmanın ayrı bir heyecanı ve keyfi var ve yetenekli olan her zaman avantajlı ancak parası olanın da avantaj elde edebildiği bir mod. İşte Battlefront 2'de bütün oyun o şekildeydi. Adil bir karşılaşma isteyenler için seçenek yoktu, o yüzden o kadar göze battı.



Videolarda Bu Ay



→ Jaina Proudmoore'un kısa animasyonu çok güzel olmuş ama asıl o şarkı... İnsanın kafasından çıkmıyor... ***tinyurl.com/ogz-130-jaina***



→ Aşkım Rinoa'nın modern modellemesini gördüm ya gözüm açık gitmem artık. O aşırı şeker ses hiç yakışmamış ama, gıcık oldum. Neyse, hele bir İngilizcesini de duyalım da... ***tinyurl.com/ogz-130-rinoa***



→ Uncharted'ın hayran yapımı kısa filmini izlemeyen kalmasın! Nathan Fillion orta yaşlı Nathan Drake rolüne aşırı yakışmamış mı? ***tinyurl.com/ogz-130-uncharted***

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube


Bir siper alsaydın abi, artistlik uğruna öleceksin.

4. **Ben çok çizgi roman insanı değilim ama bizim Onur'dan birkaç öneri istedim senin için, onları sıralıyorum: Flash New 52, Ms. Marvel, Green Lantern: Yeniden Doğuş, Spider-Man.**

Merhaba Ali, hep bilmediğim yerlerden sormuşsun ama Ömer çok güzel yanıtlar vermiş. FIFA kısmına değineyim ben. Battlefront 2'de bazı özel karakterleri açmak neredeyse imkânsızdı diye hatırlıyorum ödeme yapmadan. Eh, oyunu öne çıkaran şey Star Wars evreni ve o evrenden karakterleri kontrol etmek. Bu yüzden FUT'la kıyaslamak pek doğru olmaz. Hele 2018'de ona da öyle çok yenlik geldi ki para harcamadan da çok güzel takım kurulabiliyordu yalnızca düzenli oynayarak. - E

Düzenli Gecikme

Merhaba Ömer abi ve henüz kim olduğunu öğrenemediğim misafir postacı.

Sizi Haziran 2016'dan beri aralıksız takip ediyorum ve ilk defa bir dergiye mail atıyorum. Bu maili aslında Temmuz sayısının aşırı gecikmesiyle ilgili biraz şikâyet etmek için yazıyorum. Hatta bu ay dergiyi çıkarmayacağınızı falan sanmıştım. Bu tek seferlik bir problem olsaydı anlardım ve hiç sorun etmezdim ama neredeyse her ay olduğu için bu mesajı yazma gereksinimi hissettim. Sakın yanlış anlamayın, hayatımda gördüğüm en kaliteli basılı yayınsınız ve sizi her ay severek okuyorum. Ama bu durum beni üzüyor ve ilk başta söylediğim gibi dergiyi hâlâ alamamama sebep oluyor. Umarım ilerleyen aylarda bu sorunu çözersiniz. Selam'da daha olumlu konularda konuşmak üzere, sonra görüşürüz ^_^ - *İlke Kurtlutepe*

Selamlar İlke, ilk mailin hayırlı uğurlu olsun, devamını da bekleriz.

Şimdi şöyle; biz dergiyi zamanında bitirdiğimizde bile bağımsız bir dergi olduğumuz için matbaanın öncelik sıralamasının sonlarındayız, dolayısıyla 1-2 günlük gecikme muhtemelen her ay olmaya devam edecek. Ancak son aylarda biz de zamanında bitiremedik ve bu durum geçtiğimiz ay hem bizim hatalarımızdan dolayı hem de aşırı kallavi E3 dosyası nedeniyle iyice abarttı. Bunun üzerine matbaada da 1-2 aksaklık yaşanınca ayın 9'unda çıkabildik. Az bir gecikme kabul edilebilir ama ayın 9'u hiç hoş olmadı gerçekten, özürlerimi yolluyorum buradan tüm okurlara bir kez daha. Bu ay çıkış tarihini normale çekebilmek için bayağı ekstra efor sarf ettik. Başarılı olduk mu, bunu ayın başında göreceğiz artık. Yine de bizi hâlâ sevdiğin için teşekkürler ^_^

Merhaba İlke!

Ömer teknik ve bürokratik kısımlara değinmiş, ben de yazarların yazıları geciktirme durumundan bahsedeyim. Derginin çoğu yazarının başka meslekleri var ve tabii ki o mesleklerde bazı sorumlulukları var. Akşam işten sonra oyunları oynayıp yazıyoruz, böyle olunca da özellikle uzun oyunların yazılarını yetiştirmek çok zor oluyor. Hadi ben kendi başımayım ama aramızda evli olanlar var, iş dönüşü eşiyle ailesiyle mi ilgilenecek oyun oynayıp yazı mı yetiştirecek? Tabii bu yazıları üstlenirken bunun bilinciyle üstleniyoruz ama işyerinde aksaklıklar çıkması ya da özel hayattaki sorunlar yüzünden bazen derginin matbaaya gidişi de 1-2 gün aksayabiliyor sanırım. Örneğin bu ay işlerim aşırı yoğundu, üstüne bir anda köpeğimin ameliyat olması gerekti! Yine çok geç vermedim ama çok daha erken teslim edebilirdim ben de yazımı. Yani yalnızca birkaç tam zamanlı editörün çıkardığı bir dergi olmaması da gecikmelerde etkili olabiliyordur kanımca. - E

Selam Ey OGZ Ahalisi!

Öncelikle selamlar her ay Migros'a geldiği gibi koştur koştur gidip aldığım güzel dergim ve onun güzel insanları. Ben şu an halihazırda sınava girmiş, yerleştirmesini bekleyen bir lise öğrencisi adayı olarak size birkaç sorum olacak. Uzatmadan geçeyim en iyisi.

1. Ben ilerde yazılım mühendisliği okumak istiyorum ancak şu an kod yazmayla ilgili bilgim yok. Önereceğiniz bir kaynak var mı?

2. Lise döneminde kod yazmayı tecrübe edemezsem üniversitede çok başımı ağrıtır mı?

İyi ki varsınız OGZ ekibi, Ömer Abiye ve Serpil Ablaya selamlar. *- Aykut Kaya*

Sana da selamlar güzel insan Aykut *(Aykutçuğum geçmişler olsun, bir sınav bitti, darısı diğerlerine!-Serp.)*. Umarım animelerde görüp özendiğim gibi güzel bir liseye yerleşirsin. Sorularını konuya daha hâkim olan, eski yazarımız Eren Okka'ya sordum:

1. ***Belirli bir kaynak öneremem ama şunları söyleyebilirim: Orta düzeyde İngilizceye, internet okuryazarlığına ve öğrenme hevesine sahip herkes bugün neredeyse her şeyi öğrenebilir. Bunun tek bir doğru yolu yok. Hatta tümüyle yanlış bir yolu da yok. Nereden başladığından çok, nasıl sürdürdüğün önemli. Programlama özelinde makul bir yol haritası şöyle: Önce kısa sürede ufak ama işe yarar bir şeyler üretmeye, bu süreçten keyif almaya bak. Kurcala, boz, tamir et. Kendi başına ilerleyemiyorsan bir arkadaş grubu kur veya bir topluluğa katıl. Kullandığın dile iyice hâkim olduktan sonra ezber bozmak için farklı bir dil daha öğren. Dillere takılmayıp işin özünü kavramak, kendine yapabileceğin en iyi yatırımdır. Paradigma değişir, sentaks değişir, temel kavramlar baki kalır. Son olarak, bir yandan yazılım tasarımında sürekli karşılaşılan kalıplara dair, diğer yandan bilgisayarların işlemci ve bellek düzeyinde nasıl çalıştığına dair temel bilgilerini pekiştir. Belirli alanlara yoğunlaşabilirsin, ama hepsinden biraz bilmekte fayda var.***

2. ***Erken başlayanlar biraz daha rahat ediyor, ama kaç yaşında olursan ol geç kalmış sayılmazsın. - Eren Okka***

Umuyorum faydalı olur Eren'in söyledikleri. Sevgiler, "iyi ki varsın"lar bizden asıl.

5 Yıl Sonra... (U)mutsuzluk

Selam sayın Ömer Akdağ, Ege Sağın ve OGZ ailesi. Nasılsınız? Ben pek iyi değilim, üniversite sınavı sonrası boşluk ve depresyon halindeyim. Haziran ayıyla birlikte sizi takip etmeye başlayalı tam 5 sene olmuş fakat bunun sevincini yaşayamıyorum. Cevaplarken bile zorlanabileceğiniz bir mektup olacak lakin artık

tevazunun vakti değil.

1. Sayın Ömer Akdağ; her mektubumun klasiği olacak lakin ciddi ciddi korsan oyunculuğa bakışım değişiyor. Artık eleştiremiyorum RDR2'nin fiyatını gördükten sonra. Büyük firmalar iyiden iyiye yolunacak kaz olarak görmeye başladılar bizi. Rusya'da korsan oyunculuk bizden yüksek olmasına karşın her kolaylık yapılıyor da bize neden yapılmıyor? Ayrıca olan fiyatı daha da yükseltiyorlar. Tekken 7'yi hatırlarsınız.

2. Asıl anlatacaklarıma geçiyorum sayın Ömer Akdağ. Her geçen gün daha kötüye gidiyor bu ülkede hayat. OGZ'yi takip ettiğim ilk sayıdan (Haziran '13) itibaren yıllara göre rastgele bazı sayıları inceledim. Sorunlarımız hep aynı; oyunların pahalılığı, aşırı pahalı (bazen de gelmeyen) koleksiyoncu sürümleri, Türkçe dil desteğinin olmaması, bitmeyen (ve asla bitmeyecek) korsan-orijinal tartışmaları, bitmek bilmeyen zamlar, yavaş (7 senedir fiber internet bekliyorum) ve insanlık dışı internet hizmetleri, gene aşırı pahalı konsollar ve sistemler, firmaların bizi adam yerine koymaması... 5 sene önce bunları konuşuyorduk. 5 sene geçti, (daha kötüye gitmiş olarak) hâlâ bu konuları konuşuyoruz. Eminim ki 5 sene sonra bile aynı konuları konuşuyor olacağız. Bir ülkede hiç mi gelişme olmaz, hiç mi ilerleme kaydedilmez?

3. Son olarak sayın Ömer Akdağ. Artık sıkıldım bu bitmeyen sorunlardan ve bu ülkeden. Yaşamıyoruz, sadece hayatta kalıyoruz. Sırf bu ülkede doğdum diye bu hayatı çekeceksem, ölürüm daha iyi. 18 yılımı boşa yaşamış gibiyim. Sadece birilerinin (eğitim sistemi, öğretmenler vb.) kuklası olmuşum. Emre Sümer'in Temmuz sayısında dedikleri çok doğru; biat ve şükürcü zihniyet kültürü olduğu sürece gelişmez bu ülke. Ancak kararımı verdim; içinde bulunduğum bu durumu değiştirmek için elimden geleni yapacağım, siz şahitsiniz. 5-6 yıl içinde üniversiteyi bitirip oyun sektörüne gireceğim, 10 yıl içinde sektörde kendimi geliştireceğim, 15 (belki daha uzun sürebilir) dünya çapında tanınan biri olacağım (elbette bir rock yıldızı kadar olacağım demiyorum).

Tabii önce İngilizcemi geliştirmem, ondan önce de depresyonumu atmam gerek. *- Çağlar Yapıcı*

Selamlar Çağlar. Üniversite sınavı sonrasındaki o boşluk bana çok güzel gelmişti şahsen, bence tadına varmaya çalış. Üniversiteye girince de o hissin yok olacağını tahmin ediyorum yeni ortam, insanlar derken. 1. Tam sayısına denk gelmişsin, bu ay bu konuyla ilgili mini bir dosya

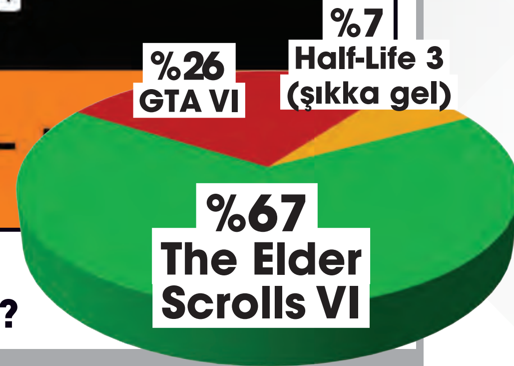
Anket

The Elder Scrolls

grand theft auto



HALF-



HAYDİ BAHİSLERİ ALALIM O HALDE: HANGİSİ ÖNCE ÇIKAR?

→ BAŞKA NE DEDİLER?

Bunları bilmem ama Bannerlord'u hiç gelmeyecek bir sevgili gibi bekliyoruz. @Suat Kaan Yıldırım

TES şu anda daha tam yapım aşamasında bile değil. Herifler bunun kadar büyük bir RYO uzay oyunu yapacakmış önce. O zamanda kadar GTA VI çıkar, ölür ölür dirilir. @Ümit Taç

Half-Life 3'ün çıkmayacağına insanlar inanmak istemiyor. En azından TES VI duyuruldu. 2020'ye falan çıkar. @Kutay Ertürk

Half-Life çıkmaz bir 10 sene daha. TES VI en erken 2021. GTA VI en erken 2022. @Bora Türktaş

Kıyamet hepsinden önce gelir, telaşa gerek kalmaz :) @Eray Utku

→ İYİ ÇIKIŞ YAPAMAYAN AMA SONRADAN YAMALARLA İYİLEŞEN OYUNLARI TEPKİLERİ, YENİLİKLERİ GÖRÜP ALDIĞINIZ OLUYOR MU?

Oyuna ilginin hem oyuncular hem de yapımcı tarafından bitmesine rağmen büyük bir beklentiyle DayZ aldıydım ama hayal kırıklığı yaşadım. @Baki Şahin Yimenicioğlu

Oyunu 2 yıl sonra alacaksan ya online desteği olmalı yada içinde tekrar oynama potansiyeli barındırmalı, ayrıca şirket oyunu köşeye çekmemiş olmalı. @Ramazan Uslu

P2W olayı sinirimi bozduğu için Battlefront 2'yi bırakmıştım fakat P2W'nin kalkması ve yeni içerikler için yeniden oynamaya başladım. @Baha Kolsal

Next güncellemesi sonrası No Man's Sky'ı indirdim, oynadım, beğenip satın aldım. @Burak Mehmet Gürbüz

Paralı olmasına gerek yok, Warframe paralı dahi olsa alırdım ve halen ücretsiz yama getiriyorlar. AAA games SHAME. @Eren Gündüz

→ @OYUNGEZER: YAPTIRACAĞIN DÖVMENİN NASIL OLACAĞINI MERAK EDİYORUZ. (BASKIYA 5 DK. KALA SORUSU)

Dövme olayı büyük sıkıntı bana. Pişmanlıktan korkuyorum ama şu alttakine de yıllardır bakıyorum. @pebblesinmymind



Yıllardır çukura düşen Alice yaptırmayı hayal ediyordum, yaklaşık 10 yıl sonra aşağıdakine karar verdim. Demek ki neymiş? Üstünde 'biraz' düşünmek gerekiyomuş. @gizemsedef



Mehmet Topal dövmesi yaptıracağım ama Che'ye benzemesinden korkuyorum. @omerakdag



Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube



"Hiçbir şey sevgi kadar güçlü değildir" diyenlere Paul'ün süper yumruğunu gösterebilirsiniz.

var. Genel olarak bariz şeylerden bahsettim ama yine de bir göz gezdir bence.

Fiyatlar konusunda birincil suçlu bizim ekonomimizin, TL'nin değerinin kötü durumda olması, onu bir kabul edip kenara koyalım. Ancak senin de dediğin gibi bazı oyunlar insan gibi yerelleşmiş fiyatlarla gelirken diğerlerinin bu durumu pek sallamaması durumu özetliyor. Rusya'da örneğin dediğin gibi bütün oyunlar yerelleştirilmiş fiyatla çıkar ancak sırf bizde de değil, Ukrayna gibi Rusya'ya yakın bir ülkede bile fiyatlar daha yüksek. Bunun sebebi de yayıncıların fiyat politikaları. Gerçekten merak ediyorum; Türkiye'de CD Project RED mi The Witcher 3'ten, yoksa Bethesda mı Fallout 4'ten dünya ortalamasından daha yüksek kazanç elde etmiştir.

2. Hani bahsettiğin bütün bu şeyler oyun sektörü özeliyle değil de ülkenin en tepesinden en alt kademesine kadar yerleşmiş çıkarcılık ve ilerlememe, durumu koruma isteğiyle alakalı. Mesela internet neden daha ucuz ve daha kaliteli hale gelsin ki? Zaten parayı veriyoruz seve seve (!). Zengin daha zengin hale gelirken fakirin daha fakir hale gelmesinden fakir memnunsa çok da bir şey beklememek, kendi küçük dünyamızda mutlu olmaya çalışmak en mantıklısı. Sana naçizane tavsiyem en yenisini istememeyi öğren, illa RDR 2'yle mutlu olacağına şartlama kendini. Çok daha ucuza bulabileceğin Sleeping Dogs veya Call of Juarez gibi bir şeyler oyna. Pişman olmazsın.

3. Şimdi Çağlar, seni tanımıyorum, 18 yıldır başından neler geçtiğini bilmiyorum ama bu 18 yıllık hayatının boşa geçtiği izlenimine kapılmadım. Aksine bu yaşadığın olumlu ve olumsuz yönleriyle 18 yıl seni dünyayı/ülkeyi daha iyi bir yer haline getirmek isteyen bir birey haline getirmiş. Birçok insanda bu yok. Ne yapacağına, nasıl yapacağına dair kafandakiler net olmayabilir, ki net hareket etmen önemli bir taraftan, ancak çıkış yolun doğru ki bu daha da önemli. Yalnız "5-6 yıl içinde üniversiteyi bitirip oyun sektörüne gireceğim" cümlesi inan bana çok tehlikeli. Her ne ise yapmak istediğin, üniversite süresince bunu muhakkak gerçekleştir. Üniversite sonrasında yeni mezunların iyi imkânlara sahip olmadığı, hele de bu tip "olağan dışı" alanlarda daha az imkâna sahip olduğu, sırf günü kurtarmak için işe girmek zorunda kaldığı bir ülkedeyiz. O da girebilirse tabii, uzun süre işsiz kalan insanların psikolojisini yaşamak istemezsin. Ben müzik konusunda üniversitede okurken yapmadıklarımı mezun olduktan sonra yapmaya çalışmış ve çok ama çok sıkıntı çekmiş biriyim, tecrübelerimden yola çıkarak söylüyorum.

Umuyorum bu sıkıntılı psikolojik halleri atlatabilirsin, Ege'nin bu konuda benden daha fazla söyleyecek şeyi vardır. İngilizce geliştirmeyi de dert edinme kendine, dert edindikçe daha yavaş gelişiyor. Yarı teknik çalışma - yarı İngilizce altyazılı bir şeyler izleme/oynama şeklinde ilerlersen kendi kendine gelişecektir.

Merhaba Çağlar. Oyun fiyatları konusunda tabii ki Türk lirasının değeri çok önemli ama senin de dediğin gibi alım gücüne göre fiyatlandırma yapılan pek çok ülke var. Bununla birlikte Steam'in kur sabitlemesi ya da CDPR fiyatlandırmaları da gayet güzel. Steam'e, CDPR'a sahip çıkalım. İndirim kovalayalım. Konsollarda iki arkadaş aile paylaşımı yapalım. EA Origin Access ve Xbox Game Pass de oyuncuların maddi taleplerini karşılamak için kurulmuş yöntemler ve çok popüler olacaklarına inanıyorum. Henüz her şey bitmiş değil!

Depresyona gelirsek... 2008 yılında üniversite 1. sınıfta majör depresyon tanısı koyulmuş, sonrasında anksiyete bozukluğu da geliştiren ve 2018'de hâlâ ilaç kullanan bir abin olarak sana verebileceğim en önemli tavsiye yardım alman. Tüm imkânlarını seferber et ama psikiyatriste görün ve bir psikologdan da düzenli terapi al. Hiç sağlayamıyorsan devlete git, terapi alamazsan bile psikiyatrist takibinde olur belki ilaç kullanırsın. Depresyon çok ciddi olduğu halde ülkemizde asla ciddiye alınmayan bir hastalık. Tabii her kötü hisseden de depresyonda olmuyor. Zaten bu yüzden doktora gitmek, tanı koyulması ve ardından tedaviye başlanması gerekli.

Ha bir de, doktoruna ve terapistine yüzde yüz dürüst ol. Endişelenme kimseye, ailene bile bir şey anlatmazlar. Sen dürüst olacaksın ki onlar sana en doğru tanıyı koyup en doğru şekilde yardımcı olabilecekler. Ayrıca ben defalarca kendime söyleyemediğim şeyleri doktoruma söyleyip "aaa, böyle hissediyormuşum" diye aydınlanma yaşadım ve bunların bana çok katkısı oldu. Bazen fizyolojiktir, bazılarının ömür boyu geçmez (mesela benim). Genetik yatkınlık da etkilidir. Fakat ne olursa olsun mücadele edilebilen, bir arada yaşamaya alışıp kaliteli hayat sürebileceğin bir hastalıktır. Umarım bir an önce iyileşir ve hedeflerine ulaşırsın. - E

1 TL'ye Reklâm!

Reklamını yapmak istediğiniz bir şeyler var ama medyaya normal reklam çıkacak maddi gücünüz yok mu? Bir mail atın, değerlendirelim, her şey uygunsa yayınlayalım. 1 TL'yi de... Bir yerlerde karşılaşırsak ödersiniz artık :)

Korkuyorum sevgili okur, Ağustos'ta hem 9 günlük tatil hem de Gamescom var, Eylül sayısı yetişmeyecek diye korkuyorum. Bize şans dileyin. İçinizden dilemeyin ama, mektup yazın orada dileyin!



Gelecek Ayın Misafiri

İhsan C. Asman'la konuştuğunuzda sanırsınız ki yıllarca dağlarda yaşayıp ermiş. Öyle huzurlu bir adam. Halbuki onu bu hale getiren Bloodlines'tır, Soma'dır, Outlast'tır, Worms'tür, korkunçlu, canavarlı, kasvetli oyunlar (Bi' sn. Worms mü?).



Her gün yeni bir rock hikayesi

@hocamlar



Hayalet Gemi

İhsan C. Asman
ihsana@oyungezer.com.tr

"Sen-siz" geçen günler

İngilizcenin en sevdiğim taraflarından biri, sık sık kullanmak zorunda kalınan "you" sözcüğünün Türkçedeki "sen" ve "siz" ayrılığından azade oluşu. Zira İngiliz dilinin bu tatlış yanı, üzerinize acımasızca çullanabilecek türlü taarruzdan sizi gayet iyi korumakta. Meseleyi açayım biraz; gündelik hayatta gözden kaçabilse de, pek çok sosyologun da ortaya koyduğu üzere, dil gayet sembolik bir iktidar ve şiddet aracı. Bu yolla sınıf/statü farklılıkları vb. birçok toplumsal maraz, tek bir cümlede dahi yeniden üretilebiliyor. Şöyle bir düşünün bakalım, sizin "siz" dediğiniz kişi size sürekli "sen" diyorsa, orada ne tür bir ilişki olabilir?

Mesela Allah korusun hastanelik bir durum oldu, onca acı ve endişenin ortasında kıdemli asistan ya da uzman doktor gelir, yaşını başını almış bir büyüğünüze "hop sen, geç bakiiim şuraya" falan diyerek sinir bozabilir. Bunun sebebi, muhtemelen doktorun tıp fakültesi bitirmiş olması ve sonraki asistanlık sürecinden kaynaklı üstünlük kompleksi, sözde statü farkı yani. Eş kontenjanından dâhil olduğum doktorlar çevresinden gözlemleyebildiğimden bu örneği verdim, yoksa bu insanlara meslekleri özelinde bir gıcığım yok. Üstelik ülkemizde maalesef bu tip örnekler muhtelif, arzular şelale. Arzu derken yanlış olmasın, "benim olacak Fıstık, vurucam kırbacı" nev'inden bir arzu bu.

Trajikomik ama ben öğrenciyken Türkiye'de bu mevzuların direkt ders olarak okutulduğu sosyoloji bölümlerinde bile durum, şiddetin yoğunluğu olarak olmasa da dilin bir iktidar tanzim aracı olarak kullanılması bakımından benzerdi: Yine en basitinden, hoca "siz", öğrenci de "sen" idi. Haydi diyelim lisans düzeyinde bu normal; ama yüksek lisans ve doktorada da durum değişmiyor ki... O küçücük bir detaymış gibi duran "sen-siz" muhabbeti var ya, sonraları kişiyi yakalayacak deli bir mobbing'in ufak ama çarpıcı bir fragmanı aslında. Sonuçta lisans sonrası eğitim, bilhassa akademik hayata atılıyorsanız, çeşitli hocaların ve danışmanınızın aynı zamanda sizin meslektaşınız haline geldiği bir mecra.

> "UFACIK HİTABET SÖZCÜKLERİ BİLE DERİN ANLAMLAR TAŞIYABİLİR."



Elbette hoca-öğrenci arasındaki ilişki doktor-hasta, memur-vatandaş vb. mevzularından biraz farklı; ama bunun bu şekilde olması şart mı cidden? Mesela kaç kere, bizim yana yakıla "siz", "X hocam" diye hitap ettiğimiz akademisyenlere, "hey X, what's up, I hope you are doing fine" rahatlığında mail yazan Erasmus öğrencileri gördü bu gözler. Haydi onları boş verin, "İhsan, nasılsınız? Umarım teziniz iyi gidiyordur" diyerek beni selamlayan hocam da oldu. İstense pekâlâ Türkiye'de de olabilecek, çok daha demokratik bir ilişki kurma şekli bu. Allah aşkına, yıllarca karşınızdaki adam veya kadına Olympos'un tepesinde bulutlar üzerinde takılan Zeus/Hera ayağı çektikten sonra, yarın öbür gün bilimsel bir çalışmada eşit bir konumda nasıl bulunabilirsiniz ki? Otoriteye saygı başka, bunu her saniye tekrar tekrar kafaya kakmak bambaşka. Ne bana "siz" diye hitap eden hoca kendini küçültüyor, ne de hocaya ismiyle hitap eden Erasmus öğrencisi saygısızlık yapıyor.

Verdiğim yabancı öğrenci örneği boşuna değil. Batının teknolojisini alırken, (iş) ahlâkını almayınca bu kadar oluyor işte. Batılı pek çok ülke kendi iç toplumsal sorunlarını -göç gibi dış kaynaklı sorunları ayrı tutuyorum- asgariye indirmiş ve her ay bizim DATA sayfalarını süsleyecek yüzlerce iş yaparken, Türkiye'de biz maalesef anca birbirimizi yemek ve güçlünün güçsüze mütemadiyen "semerci baba" olarak göründüğü tuhaf mizansenlerle yetiniyoruz. Elbette değişim geceden sabaha olacak bir şey değil. Ama ufak ufak bu garabetleri yüksek sesle dile getirerek ipin ucundan tutmaya başlayabiliriz bence.



Kartuşlara Üfleyen Adam

Emre Sümer

sumer@oyungezer.com.tr

Bir hayali gerçekleştirmek

Dergideki yazılarımdan az çok fikir sahibi olmuşsunuzdur, çocukluğumdan beri Japon kültürü hayranı biri olarak en büyük hayallerimden birini geçen Eylül ayında gerçekleştirdim ve eşimle beraber Japonya'ya gittim. Tabii aynı hayali eşimin de paylaştığını belirteyim yıllardır. Bu yüzden ikimiz için de belki de hayatımızın en güzel haftası oldu ve daha şimdiden tekrar gidebilmek için para biriktirmeye başladık.

Aranızda eminim dünyanın pek çok ülkesini görme şansına erişmiş arkadaşlar vardır ama bu gezinin bizim için en özel yanlarından biri de ikimizin de aynı zamanda ilk kez yurtdışına çıkıyor oluşuydu. Bu sebeple turist ve yabancı olmak nedir duygusunu da yaşamak çok ilginç bir tecrübe oldu. İlk kez çevrenizdeki kimse sizin dilinizi konuşmuyor, mutfağı, sivil hayatı, kültürü derken size pek benzemiyor ve aradan tipiniz sırıttığı için yüzünüze bakıyor falan, çok acayipti gerçekten.

> "JAPONYA'NIN NASIL BÜYÜLÜ BİR DİYAR OLDUĞUNU ANLATMAYA 1 SAYFA YETMİYOR."

Yaklaşık 8 gün süren gezimiz boyunca Tokyo ve Osaka şehirlerini görme fırsatımız oldu. Japonya hakkında söyleyebileceğim ilk şey inanılmaz düzenli ve halkının kurallara sadık bir ülke olduğu arkadaşlar. Öyle ki yol bomboş olsa bile lamba kırmızı yanıyorsa kimse karşıya geçmiyor, metrolarda herkes sıraya girip önce inenlere yer veriyor, kimse yerlere çöp atmıyor falan, bizim ülkemiz için açıkçası imkansız gibi görülen şeyler orada sivil halkın refleksi haline gelmiş adeta. O yüzden orada başınızın belaya girmesini istemiyorsanız sizin de bu kurallara dikkat etmenizde ciddi fayda var.

Lakin beni şaşırtan ülkedeki İngilizce bilme oranının düşüklüğü oldu. Tokyo'nun oldukça merkezi bir bölgesi olan Asakusa'da kalmamıza rağmen neredeyse İngilizce bilen hiç kimse bulamadık, hatta abartmıyorum girdiğimiz bir mekânda suyuma buz istemediğim için "no ice please" dediğimde 5 kişi kafa kafaya verip ice'ın anlamını çözmeye çalıştılar, o derece. Neyse ki eşimin biraz Japonca bilmesi sayesinde idare edebildik ama ülkede dil konusunda ciddi bir tutuculuk var. Marketlerden aldığınız ürünlerde, tabelalarda falan tek bir Latin harfi bile göremiyorsunuz çoğu zaman. Her yer sıvama Kanji ve bu da kimi zaman ciddi bir sorun oluşturabiliyor. Ama dil konusu gözünüzü korkutmasın, inanılmayacak derece yardımseverler ve adres sorduğunuz bir adam bütün işini gücünü bırakıp sizi oraya götürene kadar yardımcı olabilir, defalarca yaşadık bunu.

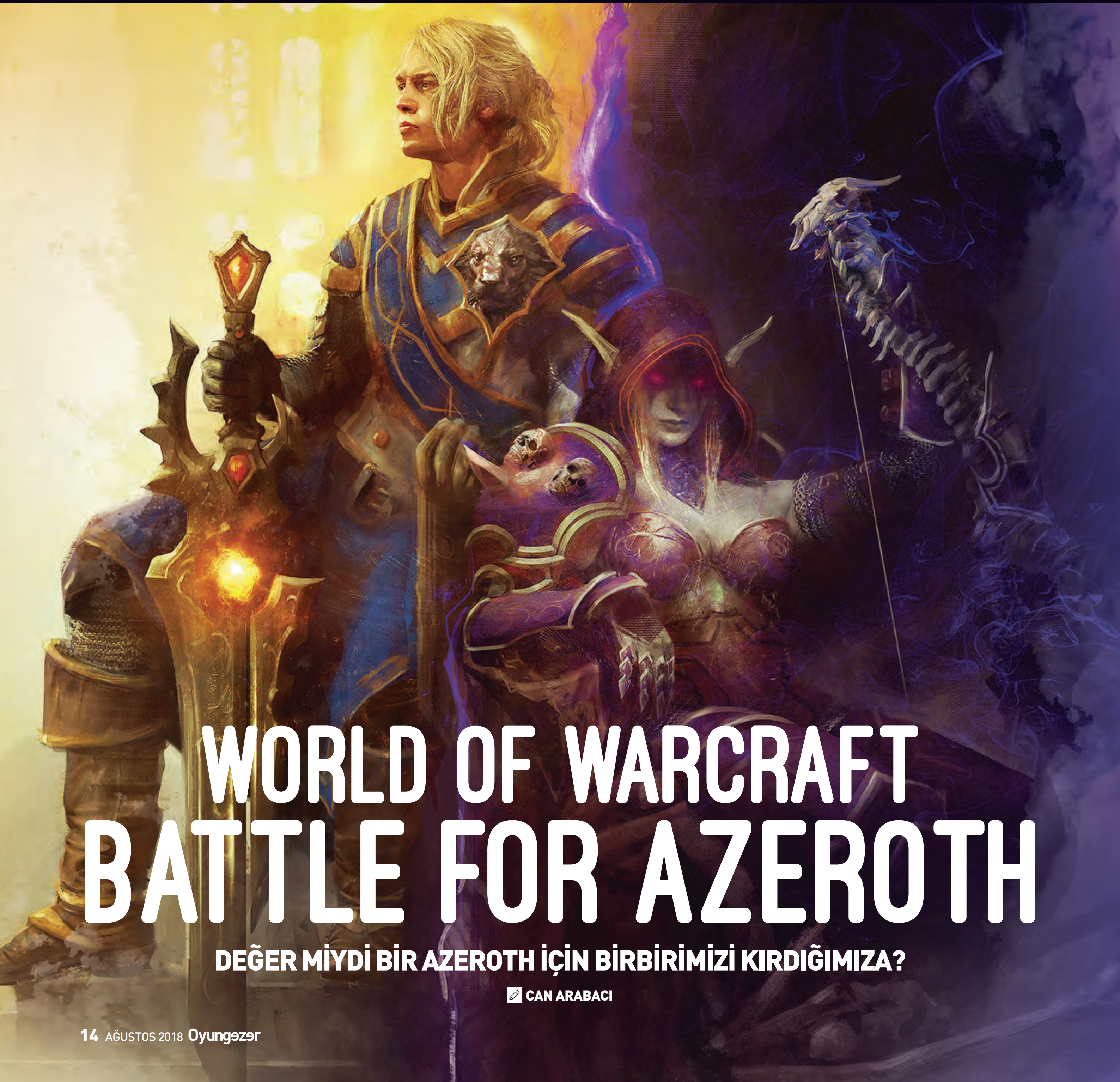
En hoş taraflarından bir diğeri de ülkenin her tarafına o Japon hayal gücünün yansımış olması. Kafanızı çevirdiğiniz her yerde anime, manga, oyun karakterleri ve rengarenk maskotlar görüyorsunuz. Zaten ülkede pek çok yerde anime-manga ve oyun dükkânları yer alıyor ki benim de bu işin başkenti olan Akihabara'yı gezme fırsatım oldu. Abartmıyorum 10 katlı anime, manga, figür, poster, oyun, oyun müziği CD'si ve bu tarz ürünler satan devasa dükkânlardan ve gene bir o kadar büyük arcade salonlarından bahsediyorum arkadaşlar. Buraları görünce resmen kendimi kaybettim ki ve sadece buraları hakkını vererek gezmek bile bir haftanızı alır rahat. Hatta girdiğimiz bir retro oyun dükkânında 1 saat sonra eşime şöyle söyledim: "Lütfen beni buradan zorla çıkar yoksa bütün gezimizi burada bitireceğim".

Hani dedim gezi hakkında izlenimlerimi sizle de kısaca paylaşayım ama olacak gibi değil, sayfayı doldurmuşum bile. Daha tarihsel güzelliklerinden (ah o Osaka Kalesi ah), yeme-içme kültüründen, pachinko'nun ülkede nasıl bir hastalık olduğundan (sonra Konami'ye niye pachinko yapıyor diyorsunuz), inanılmaz metro ağından, oyun firmalarından, bir rüya alemi olan Universal Studios'tan ve daha pek çok şeyden bahsedemeden sayfanın sonuna geldik bile. Bunlardan da ikinci kısımda bahsetmeyi düşünüyorum, inşallah oraya sığdırabilirim.

İnsanın böyle bir tecrübenin ardından çıkardığı en büyük ders ne oluyor biliyor musunuz? Dünya bu kadar büyükken ve böylesine görülmeye, tecrübe edilmeye değer yerler varken lüks telefon, giyim, araba gibi şeylere para harcamak gerçekten de saçma geliyor. Dünyanın hakkını görerek vermek lazım, göstermeye çalışarak değil.



PORTAL



WORLD OF WARCRAFT BATTLE FOR AZEROTH

DEĞER MİYDİ BİR AZEROTH İÇİN BİRBİRİMİZİ KIRDIĞIMIZA?

CAN ARABACI

Sizi bilmiyorum ama *Legion*'a veda edesim gelmiyor benim. Hem ardından gelecek olan şeyin birkaç ay önce sırt sırta savaşmış iki tarafın birbirini yiyecek olması olduğunu bildiğimden hem de... hem de *Legion* güzeldi be! *Warcraft III*'ten beri Blizzard'ın ilmik ilmik dokuduğu *Burning Legion* hikâyesi sona erdi, kolay mı? Azeroth'un gelmiş geçmiş en güçlü silahlarını kuşandık üstelik bunu yaparken. Ashbringer'ınızı, Doomhammer'ınızı özlemeyecek misiniz şimdi? Şahsen ben diğer silahlar kadar bilindik ve efsane olmasa da Fangs of Ashamane'imi şimdiden özledim bile.

Neyse, çok dolanmadan konuya geleyim: Azeroth yaralı durumda arkadaşlar. Hem de çok fena şekilde. Daha önce de kabuğunu patlattık, kıtaları ayırdık, Deathwing alemleri yarıp dengesini bozdu falan ama bu sefer durum daha da ciddi. Böğrüne saplı bir kılıç var Azeroth'un. Sargeras'ın kılıcı. Geçtiğimiz haftalarda yeni eklenen görevlerle bu kılıcın saplı olduğu yarayı güzelim silahlarımızı feda ederek biraz iyileştirdik. Ancak çok daha acil bir müdahaleye ihtiyacı var Azeroth'un. O yüzden n'apıyoruz? Hayır, dur! Bırak o meşaleyi, ağacı yakmak niye işe yarasın, manyak mısın? Dur dedim!

Haydaaa... Yandı güzelim Teldrassil! Neyse, artık birlik olup... Ne? Alliance da misilleme olarak Undercity'ye mi saldırmış? Brill'i mi yıkmışlar?

Ne diyordum? Hah, Azeroth'u iyileştirmemiz gerek. Fakat onun yerine (nedense) topyekûn savaşa giriyoruz birbirimizle. Horde diyor "Alliance bu Azerite'ı ele geçirmemeli!", Alliance diyor "Horde bunu kesin silah olarak kullanır şimdi!". İkisi de suçu birbirine atıp çocuk gibi didişiyorlar yani. Ha, bu arada Azerite demişken, o da Azeroth'un yaşam özü aslında. Sargeras'ın kılıcı saplandıktan sonra dünyanın dört bir yanında baş göstermeye başlıyor. Güçleri bir acayip. Dokunanın algısını açıyor, zihnini berraklaştırıyor; feci keskin silahlar yapıyorlar, delinmez ve geçilmez zırhlar kuşanıyorlar. Normal madenlerin çok ötesinde bir etkiye sahip. Bizim için asıl önemiyse başka ama: Geriye kalan tek tük aklı selim karakterden biri olarak Azeroth'u iyileştirmek için kullanıyoruz onu.

Silahlar gitti dedim ya, onun yerini "Heart of Azeroth" adında bir madalyon alıyor. Bizzat Azeroth tarafından bize bahşedilen bu madalyon biz artifact power toplar gibi Azerite topladıkça topladığımız bu güçleri Azeroth'un kendisine geri aktarıyor. Ha, tabii bir yandan da güçlendikçe güçleniyor. Gücü arttıkça da "Azerite Armor" dediğimiz zırh parçaları çeşitli özellikler kazanıyor. Şimdilik bu zırh parçaları başlık, omuzluk ve göğüs zırhı olmak üzere üç tane. Açılacak özellikleri de Tier set bonuslarına ve Legendary/Artifact özelliklerine benzetiyor Blizzard. Bu önemli, zira artık Tier set diye bir kavram yok *BFA* itibariyle. Onun yerine bu Azerite Armor'a yüklenecek Blizzard.

Adalarda ışıksızım

BFA'nın ilginç yanların birisi ek paket lansmanında duyurulmuş özelliklerin bir kısmının çoktan oyuna eklenmiş olması. Mesela şu noktada aktif olarak oynuyorsanız Allied Race konseptinden haberdarsınızdır. *BFA* süresince bu müttefik ırklara dört tanesi daha eklenecek: Mag'har orkları ve Dark Iron cüceleri çıkışta direkt servis edilirken, Kul Tiras insanları ve Zandalar trolleri için muhtemelen büyük yamaları beklememiz gerekecek.


Ne zamandır troll raid'i getirmeyen Blizzard, bu ek pakette bizi troll membağına bırakıyor direkt.

Hem Kul Tiras hem de Zandalar adalardan oluştuğundan iki tarafın da denizcilikle haşır neşir olmasına şaşmamak lazım. Bu da bizi "Island Expedition", yani Ada Seferleri'ne getiriyor. Bu bir nebze daha ilginç ve yeni bir konsept. Özellikle Blizzard'ın yeni teknolojileri her pakette daha da geliştirerek kullandığı düşünülürse oldukça heyecan verici, çünkü haritalanmamış adaları keşfe çıkacağımız bu modda dinamik, yeni bir yapay zekâ sistemi kullanılıyor. Gözü grubun tankından başka bir şey görmeyen at gözlüklü NPC'ler yerine grubun en tehlikeli ismini bulup etkisiz hale getirecek, önce şifacıyı indirecek ve sizi "Yahu bunun ardında gerçek oyuncu falan olmasın?" diye şüpheye düşürecek bir yeteneğe sahip bu yeni yapay zekâ. Şaka yapmıyorum, böyle yolda yürürken hoplayıp zıplamaya varıncaya kadar bildiğiniz oyuncu davranışlarını aynen sergiliyorlar. Ben betada "Yanlışlıkla PvP versiyonuna mı girdim acaba ya?" diye şüpheye düştüm zira (PvP ve daha zorlu versiyonları da mevcut). Adaların her seferinde farklı, rastgele yaratılacak düşmanlar ve ortamlara sahip olduğu da düşünülürse bir nevi kısa süren akıllı mini-zindan gibi olacaklar.

Ada sahillerinde kapışmak yetmezse bir de Warfront sistemi var *BFA*'nın büyük sistemleri arasında. Bir bölgeyi 20 kişilik ekiple gidip *Warcraft*'ın kökenleri olan gerçek zamanlı stratejilere benzer şekilde ele geçirebiliyorsunuz. Üstten bakmalı, tıklamalı olarak olmasa da kaynak toplayıp birim ürettirmek, ordularınızla hedefleri ele geçirmek açısından gayet GZS'yi andırıyor hakikaten. Bir de buradan toplayabileceğiniz, kademeli olarak gelişen, güçlenen zırhlar var ki evlere şenlik.

Battle for Azeroth'un kalanı standart, bildiğimiz ve artık her ek pakette alıştığımız kısımlardan oluşuyor. Bir sürü yeni zindan var -ki betada denediğim birkaç tanesinden özellikle Waycrest Manor ve Freehold'a bayıldım. Titanların Eski Tanrılar'ı esir tutup üzerlerinde deney yaptıkları bir karantina mahzeni var. Bundan ve G'huun'dan yola çıkarak zaten bir yerden sonra fraksiyonlar arasındaki savaşın tam teşekküllü bir Eski Tanrılar içeriğine evrileceğini tahmin etmek çok da zor değil. Zaten Azshara da 8.1'in baş kötüsü olarak karşımıza çıkacak diye de duyurmuşlardı BlizzCon'da.

Yine de her şeye rağmen *BFA*'nın içeriğinin önceki ek paketlere göre zayıf kalacağı endişesi yakamı bırakmıyor. Alfanın ilk halinden bu yana geri bildirimleri dinleyip düzeltmeler yapmış olsalar da, mesela bütün sınıf ve spec'lerin güncellemesinin *BFA* çıkışına yetişmiyor olması Blizzard'dan alışık olmadığımız bir durum. Bugüne kadar "hazır olduğunda" oyun çıkartan Blizzard sanki bu sefer biraz acele ediyor, oyun tam olarak pişmemişken önümüze koyuyor gibi bir korkum var. Umarım paket çıktığında hep beraber ne kadar yanıldığıma gülüyor oluruz. Zira *Legion* gibi bir başyapıttan sonra vites düşürmeyi hiç istemem.





TÜR: DVO | **YAPIM:** Blizzard Entertainment | **DAĞITIM:** Blizzard Entertainment | **PLATFORM:** PC, OSX | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 14 Ağustos 2018

ZANDALAR

Ta kadim çağlardan beri Azeroth'un başına türlü türlü iş açmış olan bütün trollerin beşiğidir Zandalar. Kadimler Savaşı sırasında kıtaların parçalanmasıyla Kalimdor'dan kopup kendi başına bir ada haline geldi. Deathwing'in getirdiği felaketler sırasında bir kısmı denizin dibine batsa ve adanın bir kısmını bataklığa çevirse de Kâhin Zul'un öngördüğü gibi tamamen sular altında kalmadı. Zandalari İmparatorluğu'nun kalbi olan Zuldazar'ı ve Kral Rastakhan'ın güç odağı Altın Taht'ı barındırmaktadır.

Alliance'la çatışmakta olan Horde'un kendilerine müttefik aramak için adaya ayak basmasıyla Battle for Azeroth'ta Horde'un ana bölgesi olarak karşımıza çıkacak.



Bir zamanlar zengin bir ormanlık bölge olan Vol'dun, zaman içerisinde Aqir ırkının saldırılarıyla koca bir çöle dönüşmüş. Zandalari trolleri müebbet suçluları ölmeleri için buraya yolluyorlar. Sethrak adında yılansı ırk ve ileride oynanabilir ırk olacağı neredeyse garanti olan tilkimsi vulperalar buranın yerel sakinleri arasında.

Bizim bu bölgedeki görevimizse Prenses Talanji'yle birlikte Horde - Zandalari ittifakından hiç hoşlanmayan General Jakra'zet'i aradan çıkartmak olacak.

NAZMIR

VULDUN

Zandalar'ın denize çöküp bataklık haline gelmiş bölgesi Nazmir, içerisinde size ömür boyu yetecek kadar çok kan trolü barındırıyor. Bu trollerin kullandığı kan büyüleriyse bölgedeki çok gizli titan mahzeninde yatan eski tanrıları uyandırmak üzere. Old God sevenler G'huun ve loalarla bezeli bu bölgeden büyük keyif alacak fakat görevlerin biraz tekdüze ilerlemesi arada bunaltabiliyor.

ZULDAZAR

Zandalar İmparatorluğu'nun kalbi ve Horde'un *Battle for Azeroth*'taki ana şehri. Dört bir yanı ormanlarla, denizlerle çevrili ve Zandalar'ın meşhur donanmasını içerisinde barındırıyor. Bölgede çeşitli loalara adanmış tapınaklar ve kadim bazı yapılara dair, macera vadeden kalıntılar da bulunmakta.

Kul Tiraslılar bölgeye yerleşmeden çağlar önce bölgede druid'lik çalışan Drust adındaki bir ırkı barından bölge oldukça mistik ve karanlık bazı gizemlere de sahip. Sınırı koruyan Waycrest Hanesi tarafından neredeyse soyları tüketilen Drustlar, belli ki intikam almak için geri dönmüş durumdalar. Zira bölgedeki ana görevlerimizden biri de Waycrest Hanesi'yle iletişime geçip onlara yardım etmek olacak.

STORMSONG VALLEY

DRUSTVAR

TIRAGARDE SOUND

Kul Tiras'ın kuzeyindeki Stormsong Vadisi, çeşitli gemi yapım tersaneleri ve bereketli çiftlikleri barındıran topraklardır. Ancak özellikle dikkatli gözlerin dikkatini çekeceği üzere fazla dindar ve fanatik bazı bireylerin tapındıkları objeler… fena halde Eski Tanrılar'a işaret etmekte.

Bu bölgedeki amacımız da gizemli bir şekilde kaybolan bir Kul Tiras filosunu bulmaya çalışmak olacak.

İçerisinde Kul Tiras'ın başkenti olan Boralus'u da barındıran Tiragarde Sound Büyük Deniz'i bir uçtan bir uca kat etmenin yanında adaların birçoğu için de köprü görevi görüyor. Freehold adında kanunsuzların ve korsanların cirit attığı bir bölgeye de sahip olan Tiragarde'da bolca entrika, bolca arkadan iş çevirmece göreceğiz. Bir yandan Lady Ashvane'in Kul Tiras'ın yönetimini ele alma çabalarını baltalarken bir yandan da Katherine Proudmoore'un desteğini yanımıza çekmek bu bölgedeki başlıca amaçlarımız olacak.

KUL TIRAS

Trol Savaşları sırasında bir araya gelen yedi insan krallığından birisi olan Kul Tiras, yerleştikleri bölgedeki zengin madenler ve hammaddeler sayesinde hızla zenginleşti. Şehir-devlet yönetim anlayışını benimseyen Kul Tiras'ta balıkçılık da yaygındı ve daha büyük kıtalardan uzak oluşları zaman içinde gemicilik konusunda uzmanlaşmalarını sağladı. Bugün Azeroth'un en gelişmiş ve büyük donanmalarından birine sahiptir.

Üçüncü Savaş'ın ardından Horde'un Kul Tiras lideri olan Amiral Daelin Proudmoore'u öldürmesi ve Alliance'ın intikam almak için saldırmayı reddetmesiyle kendilerini dış dünyadan koparıp izole etmişlerdir. Halkı, babasının öldürülmesine izin verdiği için büyücü Jaina Proudmoore'u da bir hain olarak görmektedir.

Horde'la çatışmakta olan Alliance'ın kendilerine yeni müttefikler bulmak için Jaina'yı elçi olarak yollamasıyla Battle for Azeroth'ta Alliance'ın ana bölgesi olarak karşımıza çıkacak.



BU AY NE OLDU?

Sanırım bu yıl içinde oyun kuraklığı bakımından Temmuz'dan daha bereketsiz bir ay görmeyeceğiz. Hakikaten o neydi öyle yahu? Oyunsuzluktan çok da şikayetçi olduğumu sanmayın, hepimizin kütüphanelerinde alıp da oynamadığımız onlarca oyun bulunuyor. Üstüne bir de Steam indirimlerinden aldıklarımızı eklersek... Hmmm, aslında kuraklık birkaç ay daha devam etse de eldekileri mi bitirsek?

ESER GÜVEN



1 Son zamanların en güzel yarış oyunlarından biri olan **Onrush**, maalesef stüdyosuna uğurlu gelmedi. Özellikle de İngiltere'deki düşük satışların (İlk haftada 1000 satmak?) ardından **Codemasters**, Evolution Studios'a neşteri vurdu ve oyunun yönetmeni Paul Rustchynsky başta olmak üzere pek çok tecrübeli geliştiricinin işine son verildi.



2 **Fortnite** yalnızca oyun içi mikro ödemelerle Epic Games'e ne kadar kazandırmıştır dersiniz? 10 milyon dolar mı? 100 milyon dolar mı? 500 milyon dolar mı? Bilemediniz, tam tamına **1 milyar dolares**! Dudağı uçuklayanlara krem uzatayım.



3 15 Kasım 2019'da vizyona girecek olan **Sonic filminde** Dr. Robotnik, ya da daha iyi bildiğimiz ismiyle Dr. Eggman'i kim oynayacak biliyor musunuz? Jim Carrey! Tek amacı dünyaya hükmetmek olan ama her seferinde de Sonic tarafından durdurulan bu çılgın bilim adamını canlandırmak için daha iyi bir seçim yapılamazdı.

4 Microsoft "**yeni konsol üzerinde çalışıyoruz**" demişti ya hani... Meğer ufukta bir değil, iki yeni konsol varmış! Bunlardan biri geleneksel bir konsol, diğeri ise oyunları stream yoluyla oynamanızı sağlayacak ve nispeten daha ucuz bir fiyata sunulacak farklı bir konsol. Görünüşe göre konsol savaşları pek yakında iyice hızlanacak, bakalım Sony'nin buna cevabı ne olacak.

5 **Commandos** severler olarak bayram ettik desek yeridir. **Kalypso Media**, Commandos serisinin tüm haklarını satın aldı. Sadece eski oyunları yeni sistemler için elden geçirme sözü vermekle kalmadılar, üstüne bir de yeni oyun dediler yahu! Aman sabahlar olmasın!

6 **Google**'ın sessiz sedasız biçimde Sony, Microsoft ve Nintendo gibi devlerin karşısına çıkmaya hazırlandığını öğrendik. **Yeti kod isimli** platform stream odaklı olacak, Google şimdiden bazı video oyun stüdyolarıyla görüşme yapıyor, hatta bazılarını satın almayı planlıyormuş. Bir ipe kaç cambazın sığacağını göreceğiz.

➜ Dahası İçin: www.oyungezer.com.tr



7 **Uncharted**'la ilgili ilginç bir bilgi öğrendik bu ay, meğer seride üzerimize sıkılan kurşunlar bizi ıskalıyor ve **Drake** yalnızca tek bir kurşunun isabet etmesiyle ölüyormuş. Amy Hennig'in de teyit ettiği bu mekaniğe "şans göstergesi" demişler, bizi ıskalayan her kurşun şans göstergesinden yiyor ve kıl payı ıskalayan kurşunların sayısı arttıkça çatışmadan sağ çıkma şansımız da azalıyormuş. Sonrasıysa tek kurşun, tak, Drake öldü.

8 **The Witcher** dizisinde Yennefer'i canlandırmak için başvuranlar arasında **Belçim Bilgin**'in de olduğunu öğrendik! Örnek sahneyi kamera karşısında canlandıran Bilgin'in oyunculuğunu çok beğensek de aksanını Yennefer'e pek yakıştıramadık açıkçası. Keşke aksanına uygun başka bir rol kapsa, hiç de fena olmazdı.



9 **CD Projekt RED** CEO'su Adam Kicinski: "Üçlemeyi tamamladık, bu yüzden yeni oyuna **The Witcher 4** demeyeceğiz. Ama bu onlarca yıl üzerinde çalıştığımız Witcher evreninden ayrılacağımız anlamına gelmiyor."

10 **Sony Santa Monica** verdiği bir iş ilanıyla yüksek kalitede karakter, tanrı, yaratık ve aksesuar tasarlayacak konsept sanatçıları aramaya başladı. Sizin de aklınıza ilk gelen isim **God of War II** olmadı mı? Adamlar resmen sıradaki oyun için şimdiden çalışmaya başlamışlar, yeni oyunu görmemiz çok da uzun sürmeyebilir. Neyse, heyecanımıza hakim olalım (Kratos ulağnnn!).



11 Bu ay hem **FIFA 19**, hem de **NBA 2K19**'u ilginç bir sürpriz bekliyordu. FIFA 19'un kapağında Real Madrid formasıyla boy gösteren Cristiano Ronaldo Juventus'a, NBA 2K19'un kapağında ve reklam görsellerinde Cleveland formasıyla poz veren kral LeBron James'se L.A. Lakers'a transfer olunca işler karıştı. Sonuçta iki sporcuyu da yeni formalarıyla göreceğiz ama işte bunlar hep ekstra maliyet.





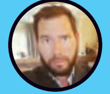
12 GTA Online'da çıkan "**GTA VI, 2019'da geliyor**" reklamları ortalığı karıştırdı, binlerce oyuncu sosyal medya ve forumları "GTA 6 geliyorrrrrr" diye sevinç çığlıklarına boğdu. Halbuki bu reklamlar sahteydi ve oyunu hack'leyen oyuncular tarafından gönderilmişti. Koskoca Rockstar'ın sansasyon yaratacak yeni oyununu bu şekilde duyuracağına inananlar utanarak başlarını öne eğdiler tabii.

Konuşanlar



@bbrode
(Ben Brode)
Fiziksel sağlık önemli ama zihinsel sağlığına da dikkat etmelisin. Sonuçta depresyon seni fiziksel olarak da etkileyebilir. ("Yemekte gerçekten yine pizza mı yemek istiyorsun?" diyen karıma verdiğim cevap.)

Yıllarca Hearthstone'un yönetmenliğini yapan Ben Brode, Blizzard'dan ayrıldıktan sonra kendisini pizzaya vermiş görünüyor. Bahanesi de son derece sağlam ama.



@therealcliffyb
(Cliff Bleszinski)
Baskıyı durdurun. Az önce Epic'ten mail aldım. GoG'da yayınlanan Jazz Jackrabbit karşılığında bana bozukluk da olsa para ödeyeceklermiş. Bugün güzel bir gün.

CliffyB bu eski sözleşmeleri çoktan unuttuğunu ve Epic'in böyle bir jest yapmasının müthiş kibar bir davranış olduğunu söylemiş.



@HonestWilliam
(William Pugh)
Arkadaşım Detroit oynamak istedi, eline PS4 kolunu verip Westworld dizisini açtım. Önemli sahnelerde diziyi durdurdum, devam etmek için analog kolu sallamasını söyledim.

The Stanley Parable'dan William Pugh arkadaşını trollerken.



HER OYUNUN KOLAY MODU OLMALI MI?

Yıllarca Dark Souls serisinin, özellikle de ilk oyunun ne kadar zor olduğunu dinledikten sonra 2017'nin son aylarında bolca üç buçuk bezeli bir önyargıyla girişmiştim ilk oyuna. Her ne kadar Asylum Demon'ın heybetiyle sarsılsam da, genel olarak Undead Asylum'da geçirdiğim süre boyunca o kötü şöhretli zorluğa pek maruz kalmamıştım. Ta ki Firelink Shrine'a gelip katakomplara yönelene kadar. Ne yaparsam yapayım kesemiyordum aşağıdaki iskeletleri. Bir şeyleri yanlış yapıyorum hissiyle internette araştırmaya başladığımda, gerçekten de olmamam gereken bir yerde olduğumu öğrenmiştim. Nitekim doğru zamanda katakomplara tekrar uğradığımda, bu sefer o iskeletler topuklarına vura vura kaçar haldeydi benden. Kısacası mesele oyunun zorluğundan çok, farklı tasarım tercihleriydi. İlk anlarda bunu bilmiyor olsam da, ekranın alt tarafındaki mini haritaların nereye gitmeniz gerektiğini gösterdiği, düşmanın seviyesinin kafasının üstünde yazılı olduğu ya da davudi sesli bir anlatıcının en ufak detayına kadar tüm hikâyeyi oyuncunun kulağına fısıldadığı türden bir macera değildi içine girmekte olduğum.

Farklı Souls oyunlarında geçirdiğim onca saat gösterdi ki aslında seriyi hesapta "zor" yapan şey bu cesur tasarım tercihleri, yoksa retro platform oyunlarındaki gibi reflekslerinizi acımasızca sınayıp kumanda ısırttıran bir durum yok ortada. Bu tercihlerin sonucu, bazı anlar nereye gideceğini bilememek, yanlış zamanda yanlış yerde olmak ya da çok dar bir geçitte bir anda düşerek bir sürü ruh kaybetmek olabilir... Ama Souls serisinde kolay mod da olmalı mıydı sorusu, biraz da bu tasarım tercihlerini tartışmaya açmak, yani seriyi diğer oyunlardan ayıran tüm o güzellikleri bir anda toprağa gömme riskini beraberinde getiriyor sanki. Üstelik serinin şahane dövüş mekaniklerini düşününce, her yeni karşılamanın bambaşka bir deneyime dönüştüğünü söylemek yanlış değil. Hani Dark Souls'la diğer oyunların dövüş sistemleri arasındaki fark, FIFA'nın mala bağladığı 2000'li yılların başında bir anda PES'in çıkıp birbirinin tekrarı maçlar yerine, deli karambollerle dolu öngörülemez bir ton pozisyonun yaşandığı heyecanlı maçları hayatımıza sokmasında olduğu kadar büyük... Gerçekten de, bir Souls oyununda öldüğünüzde belli bir noktada takılıp sinir katsayınızı yükseltmekten çok, tıpkı bir spor oyununda yeni bir raunt/maç açmış gibi oluyorsunuz. Tam da bu yüzden siz ona kaşıkla verseniz, o size kepçeyle geri veriyor... Lütfen ukalalık diye düşünmeyin, amacım asla "ay ne kadar kolay oyun, siz zor bulanlar beceriksizsiniz" demek değil. Sadece bilmeyenler için Souls oyunlarındaki zorluğunun neye benzediğini anlatmaya çalışıyorum kendimce.

Tüm bu tartışmaların bizi götürdüğü yer de aslında "Her oyuna kolay seviye gerekli mi?" sorusu. Bence kesinlikle gerekli değil. Nasıl ki bir GZS'de hiçbir strateji üretmeden güle oynaya üssünü ele geçirdiğiniz bir yapay zekânın pek bir tatmin edici yanı yoktur (üstelik bir sürü önemli mekaniği de ıskalarsınız bu yüzden) veya PES'te ya da FIFA'da rahatlıkla 11-0 yenebildiğiniz rakibin ömrü 2-3 maçtır, tüm oyunlarda benzer bir durum var. Çok merak ediyorum, futbol oyunlarında yapay zekâya karşı oynarken en düşük zorluk seviyesini seçenlerin tüm oyunculara oranı nedir mesela? En kötü ihtimalle, yapay zekâya en fazla kaç tane gol atabilirim diyenlerin fantezi durağıdır o seviye... Yani durum tuşlara doğru zamanda basamadınız diye saatlerce aynı sekansı oynamaktan çok ama çok farklı. Kesinlikle bazı oyunlar kendi zorluklarıyla kalmalı. Yeter ki sizi adil sınasın, oynayışınıza bir şeyler katsın ve en önemlisi bunları yaparken eğlendirmeyi bilsin.

Elbette yukarıda verdiğim örnekler bazılarına ilgi çekici gelmiyor olabilir ama her oyuncu bütün oyun türlerini benimseyecek diye bir kaide yok ki. Neticede herkes aynı anda onlarca farklı birimi eş zamanlı komuta etmekten, ya da devasa bir bölüm sonu canavarıyla nasıl kapışacağını derinlemesine düşünmekten hoşlanmayabilir. Ama lütfen bazı oyunların, özellikle de Souls serisinin kolay modu yok diye hayıflanmayın. O oyunu o oyun yapan öğelerden biri o zorluk, eğer orada olmasaydı daha az değerli bir yapıma dönüşürdü.

İhsan C. Asman

PORTAL

TÜR: DVO | YAPIM: Citadel Studios | DAĞITIM: Citadel Studios | PLATFORM: PC | ÇIKIŞ TARİHİ: 2018

ULTIMA ONLINE'I ÖZLEDİYSENİZ *LEGENDS OF ARIA*'YI TAKİP ETMENİZ İÇİN 5 SEBEP

Kısaca
Ultima Online'dan sonra aradığını başka oyunlarda bulamayanlar için..

-1- CAPCANLI BİR DÜNYA

Ultima Online'ın en büyük artılarından biri oyun dünyasının inanılmaz canlı hissettirmesi, gerçekten de oyun içinde yaşıyormuşsunuz hissini vermesiydi. Bir bankaya gidersiniz ve orada onlarca kişinin harıl harıl yetenekleri üzerinde çalıştığını, mal sattığını veya sohbet ettiğini görebilirsiniz. Legends of Aria'nın da aşağı kalır yanı yok, oyuncular oldukça aktif ve 'rol yapmaktan' kesinlikle çekinmiyorlar.

-2- HIRLISI, HIRSIZI BİR ARADA

Herkes iyi adam olacak diye bir kural yok ki! İsterseniz bir hırsızı oynayabilir, yakalanana kadar gününüzü gün edebilirsiniz. Ultima'da peşine kalabalığı takan ve sonunda yakalanıp öldürülen hırsızlar görmek alışılmış bir durumdu. Legends of Aria'da da istediğiniz kişiyi zehirleyebilir, elinizi yanınızdan geçen birinin cebine daldırabilir, sonra da gölgelerde saklanabilirsiniz.

-3- BALIKÇILIK DA MÜMKÜN, ODUNCULUK DA

Ultima Online'da kafa dinlemek isteyen kapardı oltasını, vurdu kendisini balığa, denize. Bu dünyada oduncu da olabilirsiniz, madenci de. Britannia'nın madenlerini, ormanlarını özleyenler Aria'da kendini evde gibi hissedecek. Canlı bir dünyada ekonominin işlemesi için kaynak toplayanlara da ihtiyaç var, üreticilere de. Legends of Aria'da dilediğiniz mesleği icra etme şansınız var. Marangozluk mu? Tabii ki. Terzilik mi? Neden olmasın?

-4- EJDERHALAR!

Biri ejderha mı dedi?! Ejderhalar ve asıl olarak da Ancient Wyrm dediğimiz, ejder ırkının en yaşlı üyeleri Ultima Online'ın en unutulmaz yaratıkları arasında yer alır. İşte o korkudan titreme hissini Legends of Aria'da da yaşamak mümkün. Oyunda karşınıza ilk kez dev bir ejderha çıktığında nereye kaçacağınızı şaşıracak, tam bir nostalji hissi yaşayarak Ultima günlerine geri döneceksiniz.

-5- BAŞINIZI SOKACAK BİR YUVA

Kendi evinizi, hayalini kurduğunuz yuvayı inşa etmenize izin veren çok fazla DVO yok maalesef. Legends of Aria'daysa dünyanın istediğiniz bir yerinde kendi eviniz için arsa sahibi olabilir ve sonra da evinizin içini (ve tabii ki dışını) dilediğiniz gibi döşeyebilirsiniz. Zanaatinizi evinizin konforunda gerçekleştirmek gibisi var mı?







ERACING ACADEMY'Yİ KURDUK

YİĞİT TEZCAN

Eğer beni biraz da olsun takip ettiyseniz (geçmiş olsun, Allah akıl fikir versin), sanal otomobillere olan takıntımın ne boyutta olduğunu anlamışsınızdır. Bu benim için her zaman bir tutku meselesiydi. Yaşımız geçti geçmesine; ancak bu ülkede gençlerin yolunu açmak için hâlâ vakit var diye düşünüyorum.

Sim racing'i her zaman gerçek motor sporlarının mental kısmını birebir yansıtabilen alternatif olarak gösterdim; hatta sim racing'in gerçek otomobillerde geçerli olabilecek bazı teknikleri de öğreteceği muhakkak.

Her ne kadar çoğu zaman kendimi "yalnız savaşçı" gibi hissetsem de (sonuçta tüm emeğinizi çok az kişinin ilgilendiği bir alana harcıyorsunuz), kendimi bir anda bir projenin içinde buluverdim. Ties TV'den yayın yapan **Nedim Birtek** ve 2006-07 yıllarından GP2 serisinden hatırlayacağınız **Jason Tahincioğlu**'yla beraber, **eRacing Academy**'i kurduk. An itibarıyla bu isimde bir YouTube kanalımız, internet sitemiz ve Instagram sayfamız var. Türkiye'de düşlediğimiz ciddi organizasyonların altından kalkabilecek markalarla görüşüyor ve bir yandan da içerik takvimimizi düzenlemeye çalışıyoruz.

Nedir bu **eRacing Academy**? Umudumuz ve hedefimiz, dişe değer ödüllerin verildiği sim şampiyonaları düzenlemenin yanı sıra, Türkiye'de henüz eşi benzeri görülmemiş şekilde (yurtdışında emsalleri var), sim yarışçılarını gerçek pistlere çıkartabilmek. Oyunların ve otomobillerin bu ülkede yeterince popüler olduğunu düşünüyorum; tabiri caizse motor sporlarını "boost'layacak" kadar güçlüler. Oyunla otomobil merakı bir disiplinin potasında erise ve azıcık daha sim racing olsa, bu noktaya epeyce yaklaşabiliriz diye düşünüyorum.

Kulağa absürtçe gelebilir, ancak bugüne kadarki "sanaldan gerçeğe geçen yarış sürücüsü" deneyleri, genelde hiç de fena sonuç vermedi. Bence bu çok heyecan verici bir şey; düşünsenize, oturma odasında oturan yeni yetme bir *Gran Turismo* oyuncusunu PlayStation'ın başından alıp bir süre eğittikten sonra, saatte 320 kilometre hıza ulaşabilen vahşi, kokpit sıcaklığı 50 dereceleri bulan, deli gibi G-kuvveti üreten otomobillere koyuyorsunuz; sonra o "hımbıl" oyuncu dediğimiz çocuk, bu işin altından kalkmayı başarıyor (bkz. Jann Mardenborough).

Gitmeden önce pis bir klişeye bulaşmak istiyorum ve umuyorum makası yemeyiz: Serpil Ulutürk, daha yeni tanıştığımızda bana sadece beş dakikasını ayırarak sim racing'in ne kadar farklı ve şahsına münhasır bir iş olduğunu anlayıp, ilgi göstermişti. Kendisi en az sim racing'in kendisi kadar cool ve havalı birisi (he-he). Bir de tabii, bu konudaki bitmek bilmeyen tiradlarımı dinleyen Oyungezer ailesi ve kimi arcade oyunların simülasyon olduğunu iddia eden (!) yazı işleri müdürümüz Ömer "El Gordo" Akdağ'ın desteği var (*Dirt Rally*'e arcade dedi ya la! - Ö).

Neyse efendim; bu aylık bu kadar. Bu arada giderayak *The Crew 2* ve *NFS: Payback* incelemelerimin muhteşem bir müthişlikte olduğunu hep birlikte kabul edelim. Biliyorsunuz; gerçek, neye inanırsak odur.

Not: Bu arada en sonunda kafamı kaldırıp Twitch'ten **yigittezcano** adıyla yayın yapmaya başladım. Kötü incelemelerle ilgili şikayetlerinizi kısa yoldan buraya iletebilirsiniz :)



CEM BÖLÜKBAŞI F1'E GİRDİ!

Evet, biraz clickbait bir başlık olduğunun farkındayım. Ama durun... Sonuçta F1 takımlarının (Ferrari hariç; bu işe inanmıyorlarmış) birer sim racing takımı var. Cem de yapılan sürücü draft'ında birinci tur, yedinci sıradan Toro Rosso tarafından seçildi.

GT Sport lansmanında Nurettin'le beraber bir Cem röportajı yapmıştık. Cem o zaman halen kariyerine bir yol çizmeye çalışıyordu; çok kısa süre sonra Fernando Alonso - Logitech ortaklığında kurulan takıma girdi. Şimdiyse bir Formula 1 takımının simülasyon kadrosunda.

Peki bu F1'de yarışabileceği anlamına geliyor mu? Elbette ki zor bir ihtimal; ancak test şansı elde edebilecek. Bu da hiçbirimizin hayal edemeyeceği bir şey.

Cem'in Toro Rosso'nun sim racing takımındaki arkadaşıysa, iRacing'in meşhur alien'larından Patrick Holzmann oldu.



KİMDİR?

Senua

BEYNİN LABİRENTLERİNDE YOLUNU ARAYAN BİR SAVAŞÇI

İPEK ATAM

Hellblade: Senua's Sacrifice'ın başarısı ve topladığı ödüller malumunuz. Bu başarının en büyük sebeplerinden biri, Senua karakterinin psikozundan oluşan oyun ortamı oldu bana kalırsa. Evet, oyun alanımız tam olarak Senua'nın kafasının içindekilerden, bir nevi beyninin oyunlarından oluşuyordu ve bu muhteşem bir fikirdi. Psikiyatri uzmanları eşliğinde hazırlanan Senua'nın hastalık evreleri, bu evrelerin işlenişi ve oyuna yedirilişiyse her türlü ödülü hak ediyordu.

Senua'yla ilgili ayrıntılara girmeden önce sizlere biraz psikozdan bahsedeyim. Psikoz, kişinin gerçekle bağlantısının koptuğu, çoğu türüne halüsinasyonların da (bkz. kutucuk) eşlik ettiği ağır ruhsal hastalıklara verilen genel isim. Halk arasında en çok bilinen psikoz türü şizofreni denebilir. Bazı psikotik hastalıklarda genetik yatkınlık da etkili. Bu noktada Senua'nın annesinin çeşitli halüsinasyonlar gördüğünü, babasınınsa batıl inançlarının etkisiyle annesini "lanetli" ilan ettiğini, annesinin bu sebeple köy halkı tarafından vahşice katledildiğini belirtmeliyim. Senua annesinin katledilişini henüz 5 yaşlarındayken kendi gözleriyle görüyor. Genetik yatkınlığının üstüne bir de böyle bir travma eklendiğinde, büyüdükçe annesinin belirtilerine benzer belirtiler göstermeye başlıyor ve elbette babası, annesinin lanetinin Senua'ya geçtiğine inanıyor. Senua'ya eziyet ederek, kendi yöntemleriyle hastalığı "iyileştirmeye" çalışıyor ancak bu girişimleri Senua'yı daha beter bir hale sokuyor. Bu dönemde Senua'nın hayatındaki tek ışık kaynağı, âşık olduğu savaşçı Dilion'la olan ilişkisi. Dilion, Senua'nın hastalığını bir lanet olarak görmüyor ve onu bir savaşçı olması için cesaretlendiriyor. Ardından bütün köyü kırıp geçiren vebanın kaynağının kendi laneti olduğuna inanan Senua, kendi kendini sürgüne yollayıp ortadan kayboluyor. Geri döndüğündeyse ikinci travmasıyla karşılaşıyor: Kuzeyli istilacıların talan ettiği köyde, Dilion'ın cansız bedeniyle.

Senua, annesinden gelen genetik mirasla birlikte, babasının "sen bir lanet taşıyorsun" şeklindeki suçlamalarını da sırtında taşıyor. Lanetli olduğu düşüncesini o kadar içselleştirmiş durumda ki köydeki veba salgınından da, istilacıların katliamından da kendisini sorumlu tutuyor. Kaybettiği sevdiceği Dilion'ı geri almak içinse, duyduğu mitlerden de dayanak alarak, tanrılarla hesaplaşma peşinde bir maceraya çıkıyor. Oysa oyunda karşımıza çıkan düşmanlar, boss'lar, nam-ı diğer Senua'nın hesaplaştığı herkes, aslında kendi iç hesaplaşmalarının dışa vurumu. Hatıralarından görebildiğimiz kadarıyla Dilion ona yol gösteren, onu sabırla dinleyen ve onu "diğerlerinden farklı olduğu için" yadırgamayan tek kişi. Senua onun yokluğunda zihninin karanlıklarına daha da fazla gömülüyor, zihninin ona söylediklerine körü körüne inanıyor: "Sen lanetlisin, veba da, katliam da senin yüzünden!" İşte beynin şaşırtıcılığı tam da burada: Senua'ya resmen oyun oynayan, onu kandıran, adeta onun aleyhine çalışan bir beyin. Buna psikotik hastalıkların beyin üzerindeki etkileri de diyebiliriz. Senua oyun boyunca bir yandan devamlı onu yargılayan işitsel halüsinasyonlarla boğuşan, diğer yandan gerçeği arayışında yön bulmaya, o insanı nefessiz bırakan karanlık, dipsiz kuyudan başını biraz olsun çıkarmaya çalışan bir karakter olarak çıkıyor karşımıza. Bu mücadelesinde, oyunda güçlü bir ışık olarak temsil edilen Dilion'ın hatırası sayesinde güç ve cesaret kazanıyor. Sonuçta sevgiden daha etkili olan başka bir şey yok... Senua'nın savaşçı yanının asıl boyutuysa görünen kısım değil. Onu gerçek bir savaşçı yapan şey, derinlerde kendisiyle verdiği savaş,. Zaferinin de tüm psikoz hastalarına umut olmasını diliyorum.



Güçlü, kusurlu, sadık, kırılgan... "Güçlü kadın karakter" konseptinin çok iyi bir yorumu.

Halüsinasyon

Halüsinasyon kabaca "kişinin gerçek olmayan şeyleri algılaması" olarak tanımlanabilir. Bazı psikoz çeşitlerinde en sık görülen belirtilerden biridir. En çok işitsel ve görsel halüsinasyonlar yaygın olmakla birlikte, tat ve koku duyularını etkileyenler de mevcuttur. Senua da görsel ve işitsel halüsinasyonlardan mustaripti ve oyunda bizi en çok etkileyen, hem rahatsız edici, hem de yönlendirici olan işitsel halüsinasyonlardı. Özellikle kulaklıkla oynandığında, sanki kendi kafamızda duyduğumuz sesler, psikoz hastalarının neler yaşadığını azıcık da olsa deneyimlememizi sağlıyordu.



Tam Çözüm: KURLA MÜCADELE

Şimdi arkadaşlar burada ülkeyi ve ekonomiyi kurtaracak halimiz yok, durduk yere içinizi karartmak da istemeyiz tabii ki. Fakat… Döviz kurları, para birimimizin değeri ortada. Üretimimizin, güçlü markalarımızın vs. pek olmadığını da düşünürsek kurların yakın veya orta vadede insancıl seviyelere inmesini kimse beklemiyor. Aksine durum giderek kötüleşecek gibi. Eh, tercih ettiğimiz oyunlar da genellikle Türkiye dışında üretildiğinden bu devirde oyuncu olmak her geçen gün daha zor hale geliyor. Madem durum bu, görmezden gelmek yerine birkaç hatırlatmada bulunalım istedik. Aşağıda okuyacaklarınız zaten bildiğiniz şeyler muhtemelen ancak arada hatırlayıp akıllara kazımakta fayda var. Ucuza bilgisayar toplama yöntemi biliyorsanız siz de bana yazın da ödeşelim bu arada. Evdeki 680 kurtarmıyor artık :/

ÖMER AKDAĞ

1 İndirim bekleyin

En bariz maddeden başlayalım. Biliyorsunuz ekonomisi düzgün ülkelerde oyunlar 60 birim paraya satılıyor. Misal 2.000 birim para kazanan biri için bu hiç de büyük bir rakam değil ki oralarda bile indirim beklemek gayet normal bir şey. Bizdeyse yeni çıkan AAA oyunlar 200-300 birim paradan çıkıyor. Soru belli: Bir oyuna o kadar para verilir mi? Ve arkadaşlar bu sorunun cevabı da belli: Verilmez. Maddi durumunuz iyiyse elbette iş değişir ancak normal şartlarda ve-ril-mez.

Fragmanları yayınlanıyor, internette her yerde reklamlarına maruz kalıyorsunuz, biz de dâhil medya oyun hakkında birçok içerik giriyor, doğal olarak da gaza geliyor insan, o oyunu almak istiyor. İşte o an durdurun kendinizi. Ben de istiyorum istediğim oyunlara para saçayım, yapımcılar daha çok kazansın, oyunun muhabbeti her yerde dönerken de geri kalmayayım ama bunun için artık uygun değil bizim ülkemiz. Ucuzcu olmaya mecburuz.

Oyunların ne kadar hızlı ve ne kadar büyük indirime gireceği yayıncıdan yayıncıya, oyundan oyuna değişiyor. EA, Nintendo, Blizzard ve Square-Enix'in eli biraz sıkıdır. Sony, Microsoft, Ubisoft ve Capcom kafasına göre, bazı oyunları insin diye bekler de beklersiniz ama bazen de şaşırtabilirler. Ancak özellikle Bethesda, Paradox, 2K, Bandai Namco, Sega, Warner, Double Fine gibi yayıncıların oyunlarını gözünüze kestirdiyseniz kesinlikle birkaç ay sabretmekte fayda var.

Oyun satan platformların Yaz İndirimleri, Yeni Yıl İndirimleri, Kara Cuma gibi belli kampanya dönemleri olur bir de bildiğiniz gibi. Onları mutlaka aklınızda bulundurmanız gerektiğini de bir kez daha not etmiş olayım.



2 Ücretsiz Oyunlar

Ücretsiz, yani F2P oyunlar deyince şahsen otomatik olarak bir yüz ekşitme efekti yaparım ancak F2P dünyası devasa ve çok ciddi kaliteli yapımlar, nice pahalı oyuna kaliteli alternatifler var içlerinde. *Overwatch* mu oynamak istiyorsunuz, ben olsam önce *Paladins*'e bir şans verirdim. Canınız modern, güzel bir strateji mi çekti? *Zero-K* diye bir oyun inceledik geçen ay, bir stratejiseverin isteyebileceği her şeyi sunuyor gerçekten. *WoW*'a o kadar para gömmek istemiyor musunuz? *Star Wars: The Old Republic*'inden *LotR Online*'ına dev bir seçki önünüzde.

Tabii *Fortnite, LoL, Dota 2, Heroes of the Storm, Hearthstone* gibi herkesin malumu rekabetçi oyunları saymıyorum bile.



4

Genel harcamanızı kontrol edin

Bu direkt oyuncular için değil de genel bir öneri: Bütçenizi kontrol altında tutmak bizim ülke gibi bir ülkede yaşıyorsanız çok önemli. Ayın sonu gelince "Nereye gitti benim maaş/harçlık?" diyenlerden olmayın. Kendinizi, harcamalarınızı kontrol altında tutun. Kafanızda bir para yönetimi planı olsun. Geçenlerde steamdb.info diye moral bozmaya yönelik bir site açıldı. Steam id'nizi giriyorsunuz ve size toplamda ne kadar harcama yaptığınızı kesin olmasa da yaklaşık olarak gösteriyor (arama butonunda "ara" değil de "kendini hayal kırıklığına uğrat" yazıyor hatta). Orası da işinize yarayabilir.

3

Kiralama, takas ve ikinci el

Çok büyük bir kitle oyun ihtiyacını bu üç kavram sayesinde karşılarken geriye kalan çoğunluk bu seçenekleri hiç göz önünde bile bulundurmuyor gözlemlediğim kadarıyla.

Kiralama ve takas olayı Türkiye'de genelde PS4 oyunları üzerinden ilerliyor ancak diğer konsollara veya PC'ye de bu imkânları sağlayan yerler bulmanız olası. Kiralamayı tabii yıllarca oynanası bir oyun için düşünmemelisiniz (online oyunlar, *Skyrim* gibi ölümlemelik RYO'lar vs.). Ama nispeten kısa oyunlar için ideal bir yöntem. Hatta konsolunuz yoksa konsolu da kiralayarak oynamayı düşünebilirsiniz. Özellikle konsolla çok zaman geçirmeyecekseniz, yalnızca özellikle oynamak istediğiniz 1-2 oyun varsa, konsol satın almak için o kadar para ayırmak çok da mantıklı değil.

Takas da benzer bir şekilde avantajlı. Kutulu, güncel bir oyuna parayı gömüp sonra onu kullanarak diğer oyunları insancıl fiyatlara edinebilmek son derece olası. Atıyorum *God of War*'unuz varsa onu *Detroit*'le 50-60 TL gibi fiyatlara takas edebilmek mümkün. Sonrasında *Detroit*'i verip 10 TL'ye *A Way Out* alırsınız falan. Öyle yürür gidersiniz.

Şehrinizde, yakınlarınızda, iyi fiyatlara iyi oyunlar sunan yerler varsa şanslısınız ancak internet üzerinden de kiralama ve takas hizmeti veren, büyük kullanıcı kitleleri olan yerler bolca mevcut. Ayrıca elbette özellikle takas için özel forum alanları veya sosyal medya sayfaları da mevcut.

Yine 2. el oyun alım satımı için de çeşitli düzgün siteler, forumlar, sosyal medya sayfaları mevcut. Elbette Sahibinden, Gittigidiyor gibi büyük siteler de bu konuda çok kullanılıyorlar. PS4 oyunlarının yoğunluğu 2. el pazarında daha düşük, çok fazla PC oyunu da bulabiliyorsunuz ayrıca.

Bu arada bir ara "online pass" denen bir mevzu vardı. Bir online oyunu yalnızca bir kişinin oynayabilmesini sağlayan, özellikle EA'le özdeşleşmiş paragöz bir sistemdi ancak yıllar önce vazgeçildi bu sistemden. Atıyorum 2. el *Battlefield 1* alıp oyun gayet sıfırmış gibi online maçlara girebilirsiniz, o konuda bir endişeniz olmasın.

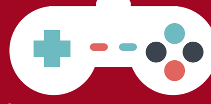


5

Firmaların sağladığı imkanlar

Eğer güvendiğiniz, ortak zevklere sahip olduğunuz, oyun saatleriniz de genelde çakışmayan arkadaşlarınız varsa kesinlikle Steam'in ve konsolların aile paylaşımı olanaklarını gözden geçirin, tek oyunu ortak alır, sırayla oynarsınız. Belli sınırları var bu sistemlerin ama ("şu kadar gün içinde şu kadar kişiyle paylaşıma açabilirsiniz" gibi), onları gözden geçirmeyi ihmal etmeyin. EA'in sağladığı Origin Access hizmeti de güzel bir ekonomik fırsat. Aylık 4 euroya 120+ oyunluk katalogdan istediğinizi oynayabiliyorsunuz. Bir de Origin Access Premier çıkacak bu ay, o da düşünülebilir. Xbox Game Pass de benzer bir fırsat sunan güzel bir hizmet.





6

Modlama

Mod dünyası inanılmaz geniş bir dünya ki mod deyince grafik, arayüz vs. değiştirenler gelmesin aklınıza sadece. Deli içerik ekleyenler, oyunu değiştirerek tamamen yeni bir şey sunanlar… Yeni oyun almak yerine elinizdeki oyunların ömrünü uzatmak da hem ekonomik hem de sonuçlarıyla sizi hayran bırakacak bir seçenek olabilir o yüzden. *Skyrim*'e onlarca saat süren, kalitesi ana oyunun kinden hiç de aşağı kalmayan görev zincirleri ve mekânlar ekleyen müthiş şeyler var örneğin. Veya *Civilization V*'inizi bir Game of Thrones stratejisi olarak oynamak kötü bir fikir mi şimdi? İki ana yer var göz atmanız gereken: Biri Steam'in atölye kısmı, diğeri de nexusmods.com

8

Bağımsızlar

Geniş çaplı, büyük paralar dökülerek yapılmış AAA oyunlar çoğunlukla tercihimdir şahsen ki sizin içinizde de benimle aynı kafada birçok kişi olduğunu biliyorum. Ancak bu mantalitedeki benim bile kendimi kaptırdığım bağımsız bağımlılıklarım oluyorsa sizin de olabilir. Bağımsızların bir kısmı pahalı oyunların ucuz, küçük çaplı alternatifleri olabilir ama öyle uygun fiyatlara öyle bağımsızlar var ki büyük oyunlarda yaşayamayacağınız, bambaşka bir tecrübe yaşatıyorlar.

Tüm zamanların favorilerimden *Undertale* mesela. Birkaç saat süren pikselize bir RYO dersiniz ama yapımcının elinde büyük paralar olsaydı, daha büyük çaplı bir şey yapmaya çalışsaydı mümkün değil *Undertale*'in şu anki hali kadar etkileyici olamayacaktı.

Veya *Everspace* var geçen yıl çılgın gibi oynadığım. Hani *Battlefront 1*'de uzay savaşları niye yok dendi, *Battlefront 2*'dekiler de o kadar çok beğenilmedi ya, işte o tip oyunlarda asla olamayacağı kadar gelişmiş bir uzay savaşı oyunuydu *Everspace*. Çok ilginç ve bir o kadar keyifli bir yapısı vardı.

Steam'e her gün ortalama 30'a yakın oyun çıkıyor, bunların içinden gerçekten iyilerini bulmak kolay değil ama eh, biz ne günler için buradayız? Yılın bu en kurak ayında bile İncelemeler sayfalarımızdan müthiş cevherler yakalayabilirsiniz tam dişinize uygun. *The Banner Saga 3* gibi. Bir kaptırdınız mı aylarca ne başka RYO ne başka strateji ararsınız.

7

Etrafı tarayın

Durun, paranız yetmiyor diye makinalıyı alıp coşmayın hemen. İlk akla gelen Steam, PSN, XBL, Origin, Uplay gibi platformlar dışındaki GoG, Playstore, Kinguin, Aral gibi yerlere bir göz gezdirmekten de zarar gelmez oyun alırken, onu kastediyorum. Sizi şaşırtacak fiyatlarla karşılaşmanız olası.

Ben mesela bu yazıyı yazarken *The Division* alma niyetindeydim ama ne Steam'deki fiyatı iyiydi ne Uplay'deki. Playstore'a bir baktım 28 TL. Veya yine demin baktım, *Skyrim VR*'ın PSN'deki dijital versiyonu şu an Aral'ın sitesindeki kutulu versiyonundan 55 TL daha pahalı, almaya niyetim olsa atlardım.

Bir diğer aklınıza bulunması gereken alan da bundle siteleri. En meşhuru Humble Bundle ancak Indie Game Bundles, Indiegala, Fanatical (eski Bundle Stars) gibi farklı seçenekler de mevcut. Şu an baktığımda çok çarpıcı bir örneğe denk gelmedim ama *Grand Ages: Medieval* alasınız var diyelim. Oyun Steam'de 32 TL. Fanatical'daysa şu an *Grand Ages: Medieval*'ın da içinde olduğu 8 oyunluk bir bundle'ı 2 dolara almak mümkün. Ha tabii bunlar bundle sitesi diye geçiyor ama tek tek oyun da satıyorlar ki bazıları ciddi ucuz oluyor. Radarları açık tutmakta fayda var yani kısacası.



9

Oyunun parasını oyundan çıkarmak

Steam'deki kart sistemini bilirsiniz. Oyun oynadıkça size kartlar düşer ama o oyunun bütün kartları da düşmez. Kalanları da insanlarla takas ederek toplayabilir ya da marketten (steamcommunity.com/market) satın alabilir, böylece oyunun rozetini tamamlayarak Steam'i özelleştirmenize yarayan hoş şeyler elde edebilirsiniz. Veya rozet mozet sallamadan markette o elinizdeki kartları satmayı tercih edersiniz. Büyük paralar etmezler genelde ancak birkaç oyundan elde edeceğiniz toplamla indirimden gayet güzel oyunlar alabilmek mümkün.

Bu arada Idle Master diye bir yazılım var. Steam'e bağlıyorsunuz, bilgisayarı kullanmadığınız zaman açık bırakıyorsunuz ve yazılım, oynamadığımız oyunları oynarmış gibi yaparak size hızlı yoldan kart topluyor. Yasal olmayan bir şey gibi geliyor kulağa ama öyle değil. Kart ticaretinden daha hızlı para kazanmak için güzel bir yöntem o da.

Tabii aklınıza hemen ücretsiz oyunlardan kart düşürüp satmak veya oyun alıp kart düşürüp oyunu iade etmek gibi çakallıklar gelmiş olabilir (benim geldi şahsen). Ama ücretsiz oyunlarda sistem farklı işliyor, o mümkün değil. Oyun alıp iade etme işini yapabilirsiniz ancak bu iade hakkınızı kötüye kullanmaya giriyor ve Steam bu sistemi kötüye kullandığınızı anladığı an sizi bu haktan mahrum bırakıyor. Hem yanlış hem de o riske girmeye değmez yani.

Bir de tabii oyunlardan para kazanmanın daha derin kısmı var, o da eşya ve kaplama satmak. Burada elde ettiğiniz ıvır zıvırları Kinguin'dir, ByNoGame'dir, birçok yerden, yasal olarak satabilirsiniz.

11

Ücretsizmiş gibi yapan ücretsiz oyunlara dikkat!

Hepiniz denk gelmişsinizdir, özellikle mobil tarafta her yerdeler onlar. Her yerde bir şeyler parlar, her taraf gerçek parayla satın alınabilir, acayip güzel gözüken ve acayip avantajlar veren eşyalarla doludur. Bu oyunlarda belli bir yere kadar rahat raht oynamanıza izin verilir ancak sonra karşınıza bir eşik çıkar. Çok zaman harcayarak o eşiği geçebilirsiniz ama oyuna bağlanmışsınızdır, daha fazla ilerlemek istemektesinizdir, eliniz o kristallere gider. Bunu yapmayın işte. Kendinizi durdurun. Ücretsiz oyun oynadığını düşünerek kendini kandıran, aslında her ay bir AAA oyuna harcayacağından daha fazla parayı o oyuna harcayan nice insan var. Bu sektör böyle dönüyor.

Bu görünüşteki her türlü oyundan uzak durun diyemem ancak oyuna girmeden önce internetten yapacağınız birkaç dakikalık bir aratmayla oyunun gerçekten insancıl bir sistemi mi olduğuna yoksa Pay 2 Win dediğimiz sizi para harcamaya iten bir yapıya mı sahip olduğuna dair yorumları mutlaka okuyun.

Bu arada gerçekten ücretsiz olan, para vermeden herkes gibi oynayabileceğiniz oyunlar da bildiğiniz gibi kıyafet, silah kaplaması vs. satarak değirmeni döndürür. "Aman ha" diyemeyeceğim, zevk meselesi işin bu tarafı, ama bu tip satın alımlar yapıyorsanız bile bunu kontrol altında tutmanız çok önemli.

10

Eskiler

Eğer dergiyi eskiden beri takip ediyorsanız aynı muhabbeti yapmamdan sıkılmış olabilirsiniz ama madem yeri geldi, tekrar edeceğim. Arkadaşlar bazı oyunlar eskir. Şu an cillop gibi nice FPS dururken 2000'lerin başından FPS oynanmaz, veya manyak değilseniz gidip *FIFA 99* oynamazsınız. Ama öte yandan bazı oyunlar türü ve yapısı gereği eskimezler. Baldur's Gate II gibi cRPG'ler, Final Fantasy VIII gibi JRYO'lar, Monkey Island gibi maceraları buna örnek verebilirim.

Asla eskimeyecek, bugün koysanız günümüz oyunlarından görsellik dışında bir eksisi olmayan, görselliğin eskiliğini de çok rahat görmezden gelebileceğiniz sayısız oyun var. Daha *Kotor*'dur, *MGS*'dir falan girmedim bile.

O kadar geçmişe gitmenize de gerek yok öte yandan. Bundan 4-5 yıl önce çıkmış oyunları anlamsızca uygun fiyatlara getirebiliyorsunuz. *Tomb Raider*'ı 5 liraya, *The Witcher 2*'yi 3 liraya aldım yahu! Bu oyunların eskidiğini kimse söyleyemez herhalde?

12

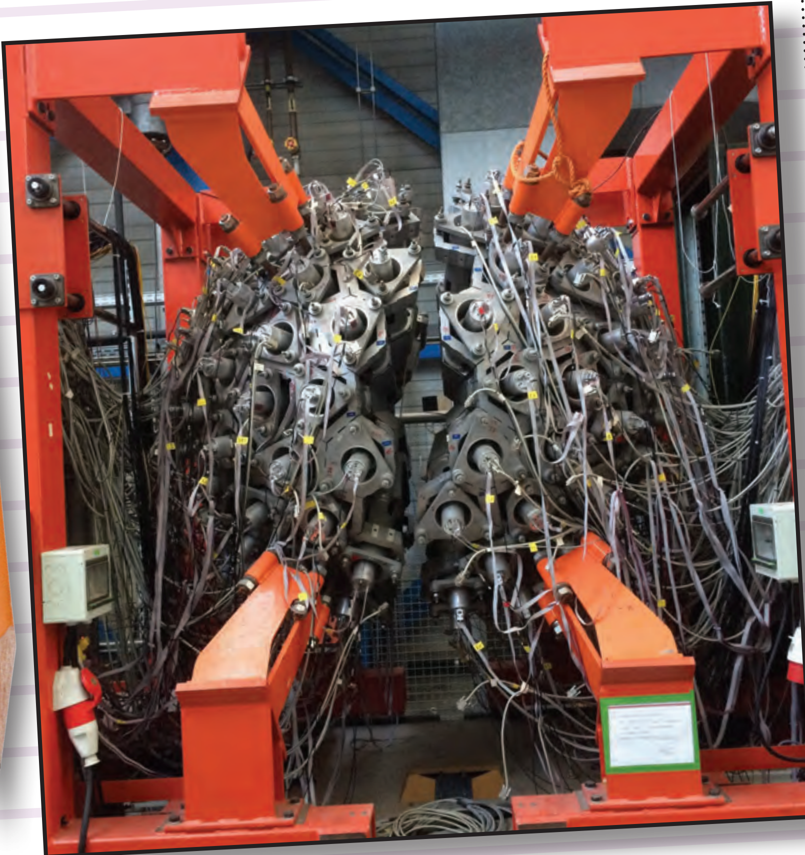
Korsan?

Hayır arkadaşlar, "ekonomi kötü, oyunlar pahalı, korsan kullanmak hakkımızdır" demeyeceğim. Çünkü bu sayfalarda bahsettiğim gibi, tek seçeneğiniz bir oyuna 300 TL vermek değil. Biraz sabır, biraz araştırma istiyor sadece. Korsan kullanmanın yanlış bir şey oluşu gerçeğinin haricinde günümüzde korsan oyuncu olmak mantıksız da bir hale geldi. Başarımlardan, güncellemelerden, ücretsiz içeriklerden mahrum kalıyorsunuz. E tabii modlamaya açık bir oyun oynuyorsanız o modlar genelde oyunun son versiyonuna uyumlu hazırlanıyor. Korsan oyunu modlamak bayağı tehlikeli bir şey. Online oynama imkânının yok gibi bir şey olması da cabası. Kısacası korsan kullanmak bizim gibi bir ülkede bile yanlış olduğu kadar mantıksız da artık.

Kuantum Bilgisayarlar ve Oyun Sektörü

IBM ve Google kendi aralarında rekabet ederken, dev ölçekli yazılım şirketleri kuantum bilgisayarların oyun endüstrisine nasıl katkı sağlayacağını düşünmeye çoktan başladılar. Bilindiği üzere kuantum bilgisayarlar işlemci gücü ve işlem tekniği açısından bizim bildiğimiz "sıradan" bilgisayarlardan çok farklılar. Örneğin kuantum süperpozisyonu olarak da adlandırılan özel bir durum sayesinde bit adını verdiğimiz bilgi parçaları aynı anda birkaç farklı değer alabilir, farklı durumlarla hesaplanabilir. Klasik bit sisteminde 0 ile 1 dışında alınabilecek başka bir değer yokken, kuantum mekaniklerinde böyle bir sınırlama bulunmamakta. Bu sebeple kuantum bilgisayarları "kubit" adı verilen bilgi birimlerini kullanırlar. Sadece bu özellik bile kuantum bilgisayarları eşsiz kılmaktadır; günümüz bilgisayarlarına göre çok daha az enerji ve zaman harcayarak çok büyük ölçekli bilgileri işleyebilirler. Bu gelişme, yapay zekâ ve sibernetik alanlarındaki teknolojik atılımların da öncüsü olacaktır.

Geliştirilme süreci 20 yılı aşan kuantum bilgisayarların artık sahaya inmesi gerekiyor. Teknoloji alanındaki bir sonraki büyük sıçrama için öncül koşul olan bu bilgisayarlar, sadece işleri hızlandırmakla kalmayıp evreni de daha iyi anlamamızı sağlayacaklar. Kuantum tabanlı işlemcilerin, başta SETI (Dünyadışı Akıllı Yaşam Formlarını Araştırma Projesi) olmak üzere Nasa'nın bir çok uzay araştırma projesinde kullanılması planlanıyor. Dünya dışından gelen verilerin analiz edilmesi, bulguların değerlendirilmesi, yeni nesil teknolojilerin geliştirilmesi için tüm bilim dünyası nefesini tutmuş bekliyor. Yeni bir oyuncak olarak görülen bu teknolojiyle henüz tam olarak nasıl oynanacağını bilmiyoruz ama keşif süreci çok eğlenceli olacak gibi gözüküyor. Kuantum bilgisayarlar bilimsel anlamda tıp, astronomi, fizik ve kimya gibi birçok alanda çığır açacak buluşlar için zemin hazırlayacak. Daha önceden binlerce yıl sürebilecek işlemleri birkaç saate indirgeyecekler. Kulağa ne kadar inanılmaz gelse de böyle bir tekno-çağın neredeyse bir kaç adım gerisindeyiz.



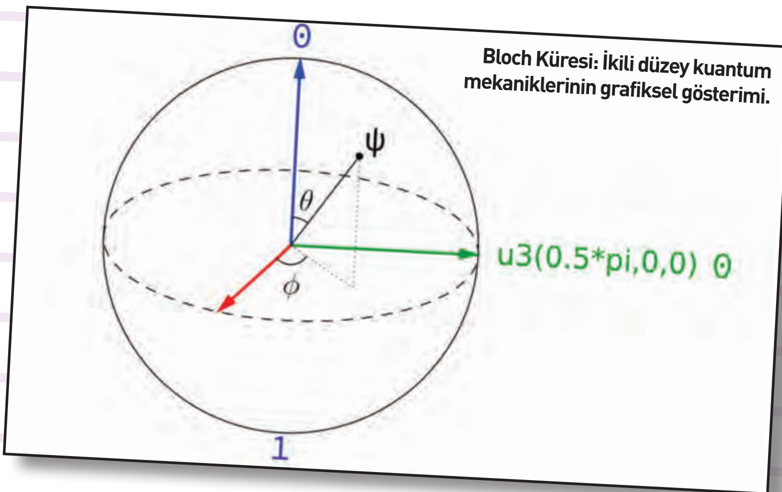
Bizleri ilgilendiren ve heyecanlandıran asıl konuya gelecek olursam; kuantum bilgisayarlar oyun dünyasını nasıl etkileyecek? Biz "Radikal değişimlere sebep olacak mı, yoksa fırtınaya dönüşemeyen ufak bir heyecan rüzgârı olarak mı kalacak?" gibi dedikodular üzerinde kafa yorarken birileri ilk kuantum bilgisayar oyununu yaptı bile! Basel Üniversitesi'nden kuantum programlama uzmanı Dr. James Wootton, geçtiğimiz sene kuantum bilgisayarlarda oynanabilecek bir oyun tasarladı. Beş kuantum bit üzerinden yazdığı oyunu, bir hakem ve potansiyel dört oyuncu ile, basit taş/makas/kâğıt tekniklerini kullanarak geliştirdi. Dr. Wootton'a göre kuantum bilgisayarlar oyun mekanikleri açısından henüz emekleme döneminde ve öğrenmeye açıklar. Ancak sahip oldukları potansiyel kullanıldığı taktirde bu teknolojiyi oyunlara adapte etmek ortaya daha önce görülmemiş eşsiz sonuçlar çıkartacak. Hatta Dr. Wootton hızını alamayıp "Amiral Battı" oyununu kuantum dünyasında işleyen kurallara göre yeniden yapılandırmış. Henüz kesin sonuçlar için erken bir tarih olabilir, yine de kuantum bilgisayarların oyun içerisindeki yapay zekâyı, alternatif sonuçları ve senaryoyu doğrudan etkileyebileceğini biliyoruz. Özellikle çizgisel oyun senaryolarından sıkılanlar açısından yepyeni bir dünyada maceraya atılmak müthiş bir heyecan duygusunu da beraberinde getirecek.

Şüphesiz ki yeni nesil bu cihazların tüketici elektroniği piyasasında yer alabilmesi ve her eve girebilmesi için donanım ve yazılım alanında firmaların birkaç fırın ekmek yemeleri gerekiyor. Kişisel bilgisayarların atası olarak kabul edilen ENIAC'ı duymuşsunuzdur. 30 ton ağırlığında ve 3+1 apartman dairesi hacminde olan ENIAC sayesinde, kişisel bilgisayarların evlerimize girmesi yaklaşık yarım yüzyıl sürdü. Kuantum bilgisayarlar konusunday-sa daha umutluyum. Bunun nedeni, teknolojik gelişmelerin artık daha hızlı ilerlemesi ve büyük teknolojik sıçramalara çok yakın olduğumuz bir dönemin eşiğinde

olmamız. İşte tam bu noktada bilgisayar üreticileri ve yazılım firmaları kuantum bilgisayarlar için yoğun bir işbirliği yapmalılar ve ortaya çıkacak yeni bilgileri tüm geliştiricilerle paylaşmalılar. Bir örnek vermek gerekirse, Harvard Üniversitesi çıkışlı bir girişim firması olan Zapata, Google'la işbirliğine girerek kuantum bilgisayarların daha rahat işleyebileceği bir algoritma üzerinde çalışmaya başladı. Bu algoritma başarılı olursa beraberinde kimya, fizik ve yapay zekâ alanında da önemli ilerlemeler kaydedilecek. Geçtiğimiz günlerde bir başarı haberi de Çin'den geldi. Çin Halk Cumhuriyeti'ndeki bir grup biliminsanı (bunların kim olduğu asla bilinmez, gizemli olması için böyle söylüyorlar) 18 kübit dolanımına ulaştıklarını açıkladılar. Bu haberde bizi ilgilendiren kısım, her geçen gün yeni ve heyecanlandırıcı gelişmelerin giderek artması. Eğer yeni bir dünya savaşı çıkıp teknoloji sıfırlanmazsa veya dünya dışı varlıklar gezegenimizi işgal edip her şeyi yok etmezlerse kuantum bilgisayarlar devletler tarafından 2030'lu yıllarda kullanılmaya başlanacak. Bizim gibi kişisel amaçlı kullanıcılar için ise 2040'lı yıllarda raflardaki yerini alması öngörülüyor.

Gelişen teknolojilerin insanlara yeni imkânlar sunması muhteşem ancak bazı keyifli işleri de elimizden alıyor. Örneğin, bizler belki de araba kullanacak olan son nesiliz. Yakın bir zamanda tüm araçların otonom olacağı, hatta insanların güvenlik sebebiyle araç kullanmasına izin verilmeyeceği bir dünyada yaşıyor olacağız. Bununla birlikte belki de kuantum bilgisayarlarda ilk oyun oynayabilen insanlar da biz olabiliriz. Bu bilgisayarların oyun için üretilmediği bir gerçek. "Oyun" kavramı kesinlikle bu cihazların var olma amacını açıklamıyor. Yine de içimizdeki o minik oyuncu canavarı böyle bir teknolojiyi sonuna kadar sömürmek isteyecektir. Yazılım mimarisi olarak yeni bir sektör oluşabileceği gibi, oyun yazılımlarının gelişmesi sayesinde diğer endüstriler de ikinci düzeyde fayda görecektir. Unutulmaması gereken şey, kuantum bilgisayarların geleneksel eski bilgisayarların yerini almak yerine yeni görevler üstlenecek olması. İnternete girmek, ofis programlarını kullanmak ve haberleşmek için hâlâ geleneksel bilgisayarlara ihtiyacımız olacak. Hatta oyunlar için de eski bilgisayarımızı kullanmaya devam edeceğiz. Ancak kuantum bilgisayarların bize vaat ettiği gelecek, hayal gücümüzün bile ötesinde bazı devrimsel yeniliklerin gerçekleşmesine yardımcı olacak. Yine de insan düşünmeden edemiyor, oyun bilgisayarlarını tam istediğimiz gibi modifiye etmeye başlamışken yeni bir sınav vereceğiz. Örneğin bu tip bilgisayarların çalışması için mutlak sıfırda (yaklaşık -273 derece) bir soğutma gerçekleşmesi gerekmekte. Evdeki turbo fanlarımızın buna yetmeyeceği aşikar. Ayrıca olası bir kilitlenme durumunda bir kuantum bilgisayarını nasıl resetleyeceğimizi hâlâ bilmiyoruz. Peki, Ctrl+Alt+Delete imkanımız olacak mı? Buna benzer onlarca soru yanıtlanmayı bekliyor.

Kuantum bilgisayarların yaygınlaşmasıyla hayatımıza birçok yenilik gelecek. Piyasaya sürülen ilk kuantum tabanlı oyunlar muhtemelen birçok fizik kuralına ve teknolojiye atıfta bulunacak. "Schrödinger'in Kedisi", "Battlefield: Quantum Wars" gibi oyun isimlerine alışmalı; Quantum Store, Quantum Live Gold, Quantum Premium Online benzeri yeni üyelik sistemlerine hazır olmalıyız. Hatta Oyungezer olarak "Oyungezer: Quantum Özel Sayısı" çıkartmamız bile gerekebilir. Elbette bu özel sayının fiyatlandırması da "kuantum" düzeyinde yapılacaktır...



Bloch Küresi: İkili düzey kuantum mekaniklerinin grafiksel gösterimi.

Doç. Dr. Erkut Altındağ

Beykent Üniversitesi
İİBF Öğretim Üyesi
erkutaltindag@beykent.edu.tr

Akademik Referanslar:

Deutsch, D. (1985). Quantum theory, the Church–Turing principle and the universal quantum computer. Proc. R. Soc. Lond. A, 400(1818), 97-117. Linke, N. M., Maslov, D., Roetteler, M., Debnath, S., Figgatt, C., Landsman, K. A., ... & Monroe, C. (2017). Experimental comparison of two quantum computing architectures. Proceedings of the National Academy of Sciences, 114(13), 3305-3310. Castelvecchi, D. (2017). Quantum computers ready to leap out of the lab in 2017. Nature News, 541(7635), 9. www.wired.co.uk // www.wikimedia.org (Şekil)



ARENA.NET VE JESSICA PRICE SKANDALI

İki geliştirici kovuldu. Gerekli miydi, haksızlık mı yapıldı?

CAN ARABACI

Twitter artık öyle bir yer hâlini aldı ki, on beş dakika önce ya da bundan 10 yıl önce söylediklerininiz sizi bir anda işinizden edebiliyor. Temmuz ayı bu açıdan bol tartışmalı, bol işten attırmalı tweet'lerle geçti. Önce ay başında Jessica Price ve ArenaNet skandalı patlak verdi, tam ben bu yazıyı bitirmeye hazırlandığım sıradaysa James Gunn'ın Guardians of the Galaxy Vol. 3 yönetmenliğinden ve Marvel'dan kovulması mevzusu çıktı. James Gunn başka bir hikâye, Jessica Price mevzusuna yoğunlaşacağım.

Aslında her şey basit ve ilginç bir tweet serisiyle başladı. ArenaNet'in *Guild Wars 2*'yi hayata döken yazar takımında olan Price, ne zamandır Twitter'da oyun geliştirme üzerine yazmadığından bahsedip DVO'larda oynanabilir karakteri yazmanın zorluklarına değiniyordu. Özetle şöyle diyordu tweet zinciri:

"İşin karanlık sırrı şu ki, bir DVO/RYO'nun ana karakterini ilgi çekici yapmak mümkün olmayabilir. Çünkü önceden hazırlanmış tek kişilik oyun karakterlerinin aksine insanların o karakterden farklı beklentileri olacaktır.

Bioshock'u oynayanlar Jack olarak oynadıklarının bilincinde, Dishonored'a başlayanlar Corvo'yu oynadıklarını biliyorlar; Tomb Raider'da Lara Croft başrolde. Bu oyunlarda ana karakteri geliştirmek için bir alanınız oluyor ancak RYO'larda kendi karakter seçenekleriniz olduğunda, ismini verip yüzünü tasarladığınızda karakter üzerinde daha bir sahibiyet duymaya başlıyorsunuz. Oyuncular bu noktada yapımcının tasarladığı değil, kendi tasarladıkları bir karakteri oynamaya başlıyorlar. Yani Jack, Lara ya da Corvo kendi karakterlerine uymayacak bir yorum ya da hareket yaptığında oyuncu onları daha rahat affedebiliyor, zira bu karakter başkasının yarattığı ve onların pilotluğunu yaptığı bir karakterden ibaret. Öte yandan daha kişisel şeyler, oynanabilir karakter tepkileri, işte o konuda oyuncular çok hassas. Kimisi karakterinin tepkisi çok kaba diye sevmez kimisiyse tepkileri zayıf bulabilir. O yüzden de bu karakter için yazacağınız çoğu şey büyük bir çoğunluğu, hatta belki oyuncularınızın ciddi bir yüzdesini rahatsız edecektir. Dolayısıyla oyuncu karakterin diyaloglarını Twilight'tan Bella Swan'ın diyaloglarıymış gibi kurgulamak gerekiyor.

Baştan söyleyeyim, Twilight'ın iyi yazıldığını düşünmüyorum, Bella da iyi düşünülmüş bir kitap karakteri değil. Ama Twilight'ın popüler olma sebebi Bella'nın hareket edecek kadar karaktere sahip olan koca bir boş sayfa olması. Bütün karakter özellikleri okuyucunun kendini onun hikâyede işgal ettiği yere koyabilmesi için tasarlanmış. Özünde DVO/RYO oyunlarındaki ana karakteri de bu şekilde yazmamız gerekiyor. Özellikle GW2'de, Living World'de Kumandan'ı biraz bıkkın, bir parça sabırsız ama diyaloglarının birçoğunu özellikle kişilikten yoksun olarak yazdık. Eğer kişilik versey-

dik oyuncunun hayalindeki Kumandan imajıyla çakışabilirdik."

Jessica bu konudaki örneklendirmelere bir süre daha devam ediyor ama ana fikri herhalde alabilmişsinizdir. Aslında oldukça mantıklı ve güzel noktalara değiniyor, buraya kadar yazdıkları oyun yapımında karşılaşılan zorluklara ışık tutması açısından gayet ilgi çekici bile diyebiliriz. Asıl kıyamet Deroir adındaki Youtuber/yayıncının mesajından sonra kopuyor. Deroir'in mesajının çevirisi şu şekilde:

*"Gerçekten de ilginç bir konu. Ancak *biraz* karşı çıktığım noktalar var. Kurduğun cümlelerden yola çıkarak sorunun DVO/RYO türünde yattığını düşünmüyorum. Bence sorun Living Story'nin hikâye tasarımında yatıyor. Sonucun bütün oyuncuların tecrübesinde aynı olmasını beklendiğinde ana karakterin kişiliği de müthiş bir şekilde kısıtlanmış oluyor. Bunun yerine oyunculara onları belli bir başarıma zorlayacak diyalog listesi değil de karakterlerini anlamlı bir şekilde ifade edebilecekleri fırsatlar ve dallanan diyalog seçenekleri koyulursa belki oyuncuların rol yapma kısmına daha çok sahip çıkacakları bir GW2 yaratılabilir. Tabii yine de bu konuda yazdıklarını ve verdiğin bilgileri takdir ediyorum."*

Aslında gayet kabul edilebilir bir şekilde kendini fikrini sunan Deroir'in bu mesajı, Price'ın bam teline dokunmuş olacak ki olaylar bu noktadan sonra kızışmaya başladı. Price önce *"zaten ekip içinde yaptığımız bir şeyi bana açıkladığın için teşekkürler"* diye alaycı bir mesaj attı. Sonra belli ki siniri geçmeyince ertesi gün Deroir'in mesajını alıntılayarak asıl kıyameti kopartacak mesajı attı:

"Oyun endüstrisinde kadın olmanın güçlüklerinde bugün:

"Lütfen izin ver de -seninle birlikte çalışmayan biri olarak- sana işini nasıl yapacağını anlatayım."

Bir dakika… Kadın oyun geliştiricisi olmaya ne zaman vardı yahu konu?! Deroir'in mesajında Jessica Price'ın cinsiyetine dair en ufak bir yorum ya da ima olmamasına rağmen Price konuyu sanki Deroir bu mesajı cinsiyeti yüzünden, saygısız bir şekilde yazmış gibi yansıtıyordu. Ama Price'ın bombaları bununla da kalmadı. Bir sonraki tweet'i de doğrudan alıntılamasa da belli ki Deroir'i hedef alıyordu.

*"Bana bir daha sanki s*ktuğumun son on senesini hikâye ağırlıklı bir oyunda geçirmemişim ve hiç duymamışım gibi dallanan diyaloglarla ilgili açıklama yapacak g*tleği anında bloklayacağım. Haberiniz olsun."*

Asıl fitili yakan da bu mesajdı zaten. Bunun üzerine topluluk ayağa kalktı; olay Reddit'e ve çeşitli oyun sitelerine yansıdı. Arada yine ArenaNet çalışanı olan Peter Fries da olaya karıştı ve Jessica Price'ı savunmaya çalıştı. Ancak şu anda silinmiş olan tweet'lerdeki yorumu *"Jessica, Deroir'e konu hakkında ne düşündüğünü sormadı"* seviyesindeydi.

Olay iyice çığırından çıkmaya başlıyordu ki, ArenaNet konuya hızlı ve keskin bir çözüm getirdi: Hem Jessica Price'ı hem de Peter Fries'ı kovdukların ve düşüncelerinde kesinlikle ArenaNet'i temsil etmediklerini açıkladı. Ancak bu konuyu bitirmek yerine de daha da büyük bir fitili ateşledi. Kotaku, Polygon, PCGamer gibi büyük oyun siteleri kovulan geliştiricilerden yana makaleler yayınladı -ki konuyu tam da bu noktada takip etmeye başladığım için ilk başta ben de *"Nasıl yani? Sırf Reddit istedi diye iki çalışanını mı kovmuşlar?"* diye düşünmüştüm. Lakin yukarıda anlattığım detayları öğrendikçe kişisel fikrim terazinin diğer tarafına doğru kaymaya başladı. Bütün bunlara Jessica Price'ın geçtiğimiz aylarda hayatını yitiren TotalBiscuit'in ardından *"Onun hakkında söyleyebileceğim en olumlu şey: Daha fazla zarar vermek için artık buralarda olmadığına memnunum."* şeklinde yazdığı mesajlar da eklenince… Eh, siz ne düşünürsünüz bilmiyorum ama sevin ya da sevmeyin, kanserden ölmüş ve sektör çapında bilinen birinin ardından bu kadar acımasız, sivri yorumlar yapıyor olmak hiç de hoş bir şey değil.

Basın olayın büyüklüğünün kokusunu alınca her iki taraftan da yeni açıklamalar geldi tabii. Deroir kesinlikle kötü bir niyeti olmadığını ve kendi fikrini söylediğini belirtip tartışmadan çekildi; Jessica'ysa Kotaku'ya yaptığı açıklamada kendini şöyle savundu:

"Ofisteki rastgele insanlar bana işimi açıklarken yüzümde bir gülümseme ve onaylama ifadesiyle durmaktan zaten yorulmuştum, gelip de Deroir bana Twitter'da aynı şeyi yapınca 'Burası benim kişisel alanım. Burada olmaz!' dedim."

Yine başka sitelere yaptığı açıklamalarda da şirketin Reddit'teki yorumları çok el üstünde tuttuğundan ve eğer Reddit istiyorsa elemanlarını kovacak kadar ileri gittiğinden de bahsetti. Yine aynı açıklamalarda belli ki ArenaNet'in Jessica'nın sosyal medyadaki davranışlarından rahatsız olsalar bile onu susturmak için bir çabada bulunmadıklarını ve hatta "gerçekleri söyleme konusundaki kararlığından dolayı onu takdir ettiklerini" söylemiş.

Açıkçası benim kişisel fikrim Jessica Price'ın ofis içindeki kötü durumdan kaynaklı sinirini sadece kendi fikrini yansıtmaya çalışan Deroir'den gereksiz bir agresiflikle çıkartmaya çalıştığı yönünde. Deroir gayet saygılı bir şekilde Jessica'nın kendi açtığı bir konu üzerine fikrini belirtmiş, onda bir problem göremiyorum. Ama ArenaNet'in sahne arkasından Jessica'ya "Doğruyu konuşuyorsun, yürü be Jessica!" yapıp sonra da Jessica gazlanınca fişini çekmesi de yanlış bir hareket. Peki ya asıl senin bu konu hakkındaki düşüncen nedir sevgili okur? Sence Deroir gerçekten de haddi olmayan şeylere burnunu mu sokmuş? Jessica'nın sivri dili haklı serzenişlerde mi bulunmuş? Yoksa ArenaNet büyük oyun sitelerinin iddia ettiği gibi Reddit istedi diye çalışanlarını yersiz mi feda etmiş? Bu konuda sizlerin de ne düşündüğünü e-postalarla ya da forumdan öğrenmek isterim doğrusu.



Eleştiriye, öneriye açık olmamak, bunları "işimi öğretmeye çalışmayın" şeklinde görmek aslında bazı yaratıcı insanlarda görülebilen bir şey. Belki de onları öyle kabul etmek gerekir. Belki de burnu büyüklük olarak görmeli. Artık nasıl yorumluyorsanız.

Sosyal medyanın kendi duygu ve düşüncelerini açıkça paylaşabileceğin bir alan olması her zaman için geçerli değil.

 Olmasa da olur  Gelse de oynasak!  Ölüyoruz reis!

Hayalimizdeki Demir Adam oyununa en yakın duraktayız.





SABRİ ERKAN SABANCI

ANTHEM

BioWare oyunu olmayan BioWare oyunu

Oyungezer'e girdiğimden beri üstüme yapışmış bir lanet var arkadaşlar. Bir oyun türü bu. *Destiny* sağ olsun boş kalan tüm "loot shooter" diyebileceğimiz aksiyon rol yapma oyunlarını yazmak bana kalıyor. "Sağlık olsun" diyorum, çünkü sevdiğim bir tür ve bu sayede bir "loot shooter"da ne olmalı, ne olmamalı bayağı bayağı öğrenmiş bulundum. *Destiny 2*'nin çıkışına bakmak yetiyor aslında ya, neyse...

Anthem da o oyunlardan biri, çoğu insan şu an acayip bir heyecan yapmış durumda ve görünüşe göre bana kalmayacak bu sefer, çok fazla taliplisi var. Ancak oyun çıkmadan önce bu türü çok fazla tüketmiş biri olarak siz "Anthem Hype Treni" yolcularıyla kendi tecrübelerimi ve beklentilerimi paylaşmak istiyorum ki fazla heyecan yapıp hayal kırıklığına uğramayın.

Ama yapımcılar...

Oyunun yapımını bildiğiniz gibi BioWare'in asıl ekibi üstlenmiş bulunuyor. Bu, insanların genel olarak heyecanlanmasının en büyük sebeplerinden çünkü zaten RYO türünde ustalaşmış bir şirket söz konusu. Ama unutmamanız gereken şeylerden ilki oyunun yayıncılığını EA'in üstlendiği ve yayıncıların yapımcılar üstünde, özellikle bu tarz oyunlarda nasıl bir etkisi olduğunun çok güzel bir örneğine 3000 saatten fazla bir zaman verdim. *Destiny* ve Activision-Bungie ikilisinden bahsediyorum, evet. Her şey çok güzel giderken yayıncıdan gelen istekle (!) her şey bir anda değişebilir, güzelim *Anthem*'a bir anda mikro-ödeme virüsü yayılabilir.

Ayrıca yine BioWare adından gelen "oyun hikâye temelli olacak kesin" algısı da var. Bende de bu algı hâlâ var ama oyun çıkıp da end-game içeriğine ulaşana kadar bu konuda gerçekten kesin bir şey demek çok zor olacak. Yine *Destiny* örneği vereceğim ancak Bungie özellikle *Destiny 2*'de bu konuda çok iddialıydı ve elimize geçen oyun oynanış olarak önceki oyunun ulaştığı "mükemmeliğe yakın"dan "Bu ne be?"ye düşüşün yanı sıra hikâye olarak da "A New Hope" izlemiş herkesin yazabileceği bir Star Wars hayran hikâyesi kıvamının ötesine gidememişti. Bu konuda *Anthem*'dan hâlâ ümidimi kesmemiş olmamın sebebi de BioWare'in farklı ve çok dallı hikâye yazma konusunda Bungie'ye kıyasla tecrübesi. Ama yine de "Hype Treni"nde dikkatli olmanızı öneririm. Temel olarak *Anthem* bir loot shooter olacak ve loot shooter'ların en güçsüz olduğu konu hikâye oluyor.

En az korkmanız gereken şeyse *Anthem*'ın oynanışı olmalı. Şu vakte kadar gördüğümüz tüm videolarda oynanış konusunda pek bir sıkıntısı yok gibiydi. Vuruş hissiyatı muazzam, silahlar ve yetenekler de gayet eğlenceli görünüyor. Oynanıştan daha çok kafanıza takmanız gereken şey oyunun özellikle loot ve end-game olarak ne kadar içerik sunabileceği. *The Division 2*'nin E3 2018'de 8 kişilik raid'i ve çıkıştan sonraki tüm ek paketlerin ücretsiz olacağını duyurması piyasada o dönemde yer alacak tüm loot shooter'lar için çıtayı yükseltmiş durumda. Evet, uçmak bayağı eğlenceli görünüyor ve o dönemde çıkacak tüm loot shooter'ları da oynayacağım ancak günün sonunda vaktimi gömeceğim oyunun bana en fazla içeriği sunan oyun olacağından da emin olmam gerek.

Peki, ya şimdi?

Çoğunuzun fark ettiği gibi yazıda üstüne basa basa "*ANTHEM* BİR LOOT SHOOTER" dedim. Çünkü çoğunluğun beklentisi *Anthem*'ın BioWare'in hikâye anlatımına doyacağımız ve co-op seçeneği de bulunduracak bir aksiyon RYO olacağı yönünde. Ve inanın öyle bir oyun olursa şu an loot shooter türünde *Borderlands*'in yıllardır doldurmasını beklediğimiz bir açığı kapatmış olur ve sadece benim gibi türün hayranları değil, çoğunluk mutlu olur. Ancak oyunun gelişi bana çok fazla bir şekilde *Destiny*'yi anımsatıyor ve EA'in *The Division* ve *Destiny*'le gireceği savaştaki piyadesi olacakmış gibi geliyor. Dediğim gibi, loot shooter seven bir insan olarak ben her türlü oynayacağım ve büyük ihtimalle yüzlerce saatimi gömeceğim, ancak başka şeyler düşünerek *Anthem* Hype Treni'ne atlamış oyuncu arkadaşları da bir uyarmak, kendi kendilerine heyecan yapıp sonra hayal kırıklığına uğramalarını engellemek de bu türü seven ve aylarını gömen bir oyuncu olarak görevim. Siz yine de heyecanlı bir şekilde bekleyin, ama dediklerimi de aklınızın bir köşesinde tutun.





Ekip olarak uçmak öyle ya da böyle eğlenceli olacaktır.

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** BioWare | **DAĞITIM:** Electronic Arts | **PLATFORM:** PC, PS4, Xbox One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 22 Şubat 2019







YAKUZA 0

2018 yazının en güzel haberlerinden biri de Yakuza 0'ın PC platformuna çıkacak olması. Yakuza 0'ın senaryosu Yakuza'nın ileri gelen isimlerinden biri olan, kendini çoktan emekliye ayırmış Kazuma Kiryu'nun hayat öyküsünün en başlarında, 1988 yılı itibariyle genç yetişkinlik dönemlerinde geçiyor.

Oyunu PS4'te bitirmiş olanlar elbette ayrıntıları biliyor ama spoiler vermeden söylemem gerekirse oyunda Kazuma dışında Goro Majima'yı da yöneteceğiz ve PC'de oyun kolu (gamepad) desteğinin yanı sıra 4K çözünürlük desteği ve sınırsız fps gibi teknik özellikler de duyduğumuz bilgiler arasında. Bol ve kalabalık yakın dövüşler ve akla gelecek - gelmeyecek envai çeşit mini oyun (nostaljik Sega klasikleri de dâhil) içeriğin sadece bir kısmını oluşturuyor. Zaten senaryonun başlarında dart, karaoke, dans, beyzbol, bilardo, bowling gibi mini oyunları neden oynadığımız, hatta Kazuma'nın neden gümüş grisi takım elbise giydiği de kısa ve samimi bir ara videoyla açıklandığı için hiç yabancılık çekmeyeceksiniz.

Tokyo'dan esinlenmiş şehrin geceleri neon ışıklarla bezeli renkli görüntüsünün, kalabalık sokak ve çete dövüşlerindeki göz alıcı animasyonların ve parlak ağır çekimlerin keyfine varmak için orta - yüksek seviye donanıma sahip olması gerektiğini tahmin ediyorum. Ama bu noktada Bayonetta portundan yola çıkarak Sega'nın konsol portlarının genellikle başarılı olduğunu söyleyebilirim, bu da Yakuza 0 için ümit verici parametrelerden birisi. Klavye - fare ikilisiyle oynama rahatlığının getirdiği soru işaretlerini şimdilik bir kenara bırakırsak PC oyuncuları Yakuza dünyasına ve Kazuma Kiryu'nun duygusal, ilginç öyküsüne teknik açıdan son derece güçlü şekilde atım atacaklar. ■ **NOYAN**

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Sega | **DAĞITIM:** Sega | **PLATFORM:** PC | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 1 Ağustos 2018





PHANTOM DOCTRINE

1980'li yıllara ve sıra tabanlı taktik stratejilere ilgi duyuyorsanız kaçırmak istemeyeceğiniz bir oyun Phantom Doctrine. Hard West'in yapımcısının en yeni oyunu olan Phantom Doctrine, 1983 yılında, ABD ve SSCB (yaşı yetenler o dönemleri çok net hatırlayacaktır) arasındaki Soğuk Savaş döneminde geçen bir casuslar savaşı.

Oyunla ilgili son duyurulan ve her biri bünyelerde biraz daha sabırsızlığa yol açan haberler arasında 40 saatten fazla sürecek olan ve tekrar oynanabilirliği yüksek senaryo modu, casus elemanlar için inanılmaz zengin kişiselleştirme seçenekleri, karakter sınıfı yerine ekip içinde rol dağılımı seçenekleri, 60'ın üzerinde harita, karşı taraf hakkında bilgi toplama sistemi, çatışmalarda yardımcı kuvvet çağırma, ayrıntılı teknoloji ve yetenek ağaçları, bonus hedeflerin renk kattığı ve süre-zorluk ayarı iyi tutturulmuş görevler var. Bunlardan özellikle de yardımcı kuvvet çağırma konusunu çok merak ediyorum; hava desteği çağırmak oyun içinde nasıl gerçekleşecek, dengeleri nasıl etkileyecek acaba?

Sıra tabanlı savaşlarsa hem gizlilik, hem de topyekûn silahlı çatışma şeklinde gerçekleşecek. Oyunda çokoyunculu rekabetçi mod bulunacağını da ekleyeyim. Oyunun açıklanan sistem özelliklerine baktığımızda orta halli donanımlarda bile rahatça çalışabileceğini görüyoruz, bu da aslında grafik ve içeriğin seviyesi hakkında fikir veriyor. "Soğuk Savaş'lı, casuslu XCOM" benzetmesi yapmak biraz yüzeysel kaçabilir, çünkü Phantom Doctrine kendine ait hikâyeler anlatmak istiyor.

Yakın geçmişte yaşanan istihbarat ve casuslar savaşına güzel bir oyun aracılığıyla bakmak için Ağustos ortasını bekliyoruz. Heves seviyesi yüksek, şimdiden birkaç tur daha hayalleri... ■ **NOYAN**



TÜR: Strateji / RYO | **YAPIM:** Creative Forge Games | **DAĞITIM:** Good Shepherd Entertainment | **PLATFORM:** PC | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 14 Ağustos 2018



FIFA 19

YENİ SEZONUN 10 YENİLİĞİ

TUĞBEK ÖLEK

Yeni *FIFA*'nın çıkmasına sadece iki ay kaldı ve haliyle EA Sports da geleneksel "Bu *FIFA* Başka *FIFA*, Bu Sene Oldu" kampanyasına gaz verdi. Dile kolay tam 25 senedir, usanmadan, sıkılmadan her sene *FIFA*'nın niçin bir öncekinden daha iyi olduğunu anlatıyorlar bize. Biz de her sene "bu sefer çok çalışmışlar, bu sefer olmuş" diye gaza geliyoruz. Adeti bozmadık, yıllık gazımızı almak için yollara düştük ve Bayern Münich'in meşhur Allianz Arena stadında *FIFA*'nın geliştirici ekibiyle buluştuk. Hem onlardan oyundaki yenilikleri dinleyip oyunun yeni Kick Off modunu oynadık, hem de FIFA'nın yapımcılarından Sam Rivera'yla röportaj yaptık.

Şampiyonlar Ligi müjdesini önden almıştık zaten, bu yıl *FIFA*'nın özel olacağı belliydi. Ama oynanış da bayağı yol kat etmiş. Daha çok kontrol, daha akıcı ve gerçekçi pozisyonlar, sektirmeler, dokunuşlar, topa girmeler. İnanın bu sefer cidden çok çalışmışlar, bu sefer *FIFA* olmuş arkadaşlar. O *FIFA*'nın olduğu süper yıl var ya, bu sene o işte. Galiba. Yani belki de. Yani öyledir herhalde. Yoksa bizi yemiyorlar yine, değil mi? Hadi biz gördüklerimizi anlatalım, kararı siz verin.

Şampiyonlar Ligi Nihayet FIFA'da

1

FIFA hayranlarının isteyebileceği, hayal edebileceği, delireceği en büyük şey şüphesiz Şampiyonlar Ligi'nin eklenmesiydi. Çünkü kabul edelim *FIFA* saha dışında, saha içinde olduğundan çok daha güçlü. Yani iki düdük arasındaki 90 dakikada yaşananlarla ilgili *FIFA*'yı eleştirebilirsiniz, gerçekçilikten, akıcılıktan, taktiklerden yakınabilirsiniz, ama futbolun çevresine ördükleri büyük oyun için, Alex'i, FUT'u dâhil kabahat bulmak çok daha zor. Bir eksikleri vardı, o da Şampiyonlar Ligi. Şimdi tam oldular.

Şampiyonlar Ligi'nin bugüne dek eksik olmasının sebebi 2008'de UEFA'nın (hangi salağın işiyse artık) yaptığı 10 yıllık anlaşmayla lisansı Konami'ye münhasıran vermesiydi. Bu yüzden de EA Sports ve *FIFA* hayranları tam on senedir hasretti Şampiyonlar Ligi'ne. Haliyle Lig'in oyuna olaylı ve şatafatlı döneceğinden şüpheniz olmasın. Zaten geliştirici ekip Şampiyonlar Ligi'ni sadece kariyer modunun bir parçası olarak görmüyor. Alex Hunter'ın hikâyesinde de önemli bir yer tutuyor, FUT'da da ağırlığını koyuyor (detaylar Gamescom'da açıklanacak), Kick-Off (Santra) modunda da oynayabiliyorsunuz. Yani oyunun hangi moduna girseniz Şampiyonlar Ligi fışkırıyor.

Şampiyonlar Ligi maçları için iki de yeni yorumcu eklenmiş oyuna: Derek Rae ve Lee Dixon. Hatta EA Sports gazını alamamış, Hans Zimmer ustaya Şampiyonlar Ligi marşını baştan yorumlatmış. Oyunun videolarında duyduğunuz müzik bu özel versiyon. Zaten maç zamanı sahaya çıkış seremonilerini bir görmeniz lazım. Artık nasıl doyamamışlarsa, FUT'daki kart paketlerini bile Şampiyonlar Ligi temasıyla açıyorlar.

Bu kadar Şampiyonlar Ligi size yetmezse oyunun içinde Lig kendi başına bir mod olarak da bulunuyor. Bu modda oynarken eş zamanlı birden fazla turnuva başlatabiliyorsunuz ve Avrupa'dan dilediğiniz takımı ekleyebiliyorsunuz lige. Şampiyonlar Ligi'nin oyuna eklenmesinin diğer bir avantajıysa beraberinde UEFA Avrupa Ligi'nin bonus olarak gelmesi.



Active Touch / Aktif Temas

2

Oyuncunuzun topa adam gibi vurabilmesi için nasıl yaklaşması gerektiğine karar veren sisteme deniyor Aktif Temas. *FIFA*'nın biraz tutuk olmasının sebeplerinden biri de buydu. Oyunun geliştiricileri de bunu kabul ediyor. Sam Rivera şöyle anlatıyor "Eskiden sistem daha basitti; 'topun nereye gittiğini biliyoruz, oyuncuyu oraya yönlendirelim, ikisi bir araya geldiğinde topa vurabileceği bir animasyon buluruz' yaklaşımıyla işliyordu. Haliyle topla oyuncu buluştuğunda topun yönü değişmişse ya da oyuncu çok hızlı gitmişse, oyun saçma animasyonlar deneyebiliyor veya topu kontrol etmekte sıkıntı yaşayabiliyordu. Bu da haliyle oyunun akıcılığını azaltıyordu."

Yeni Aktif Temas sisteminde oyun, pozisyonu bir bütün olarak kavramaya çalışıyor ve önce topu hangi animasyonla kontrol edeceğine karar veriyor. İşi tersten yapıyor yani ve oyuncu bu belirlenmiş animasyona göre yaklaşıyor topa. Mesela topu voleyle indirecekse, öncelikle oyuncunun topa nasıl yaklaşması, hangi hızla ilerlemesi, ayağının hangi yükseklikte olması lazım, bunları hesaplıyor ve kontrol altında tutuyor. Yani oyuncularımız gerçek futbolcular gibi düşünüyor bir anlamda. Gelen topa bakıp önce "ben bunu göğsüme alırım" veya "topukla indiririm" diye düşünüyor ve buna göre harekete geçiyorlar. Bu da animasyonların çok daha akıcı, çeşitli ve tepkisel olmasını sağlıyor.

3



Timed Finishing / Zamanlamalı Bitiricilik

Oyuna yeni eklenen diğer bir özellik, talihsizce isimlendirilmiş Zamanlamalı Bitiricilik. Ben olsam "Çifte Bastı Şutu" derdim. Çünkü yaptığınız şey bu, tek bir şutu düğmeye iki kere basarak atmak. İlkini oyuncunuza şut çekmesi emri verirken basıyorsunuz. Yani standart *FIFA* şutu işte. Ama adam topa tam değecekken ikinci kez basabiliyorsunuz. Mesela orta geldi, bastınız, kafaya yükseldi adam, top tam kafaya değerken bir daha basıyorsunuz. Doğru anı yakalarsanız top çok daha hızlı ve isabetli gidiyor, haliyle gol olma şansı artıyor. Eğer kaçırırsanız dağa taşa Sabri'liyorsunuz.

Alışana kadar adamların kafasının üzerindeki çirkin bir eğitim çubuğuyla kullanabiliyorsunuz bu özelliği. Sonradan kapatırsanız sadece normal oyuncu imlecinin çevresine ince bir çerçeve yapıyor (bkz. Photoshop - stroke), eğer zamanlamayı tutturursanız yeşil, kaçırırsanız kırmızı oluyor üçgen. Riske ne zaman gireceğinize de siz karar veriyorsunuz. Yani yüzde yüz gol olacak pozisyonda çift basmanın alemi yok. "Buradan da zor girer be" diyorsanız da neden denemeyesiniz? Hatta EA Sports "isteyen hiç kullanmaz, tamamen opsiyonel" diyor ama, oyuna bir özellik ekleyip sonra da isterseniz kullanmayın demek de kulağa bayağı bir saçma geliyor. Rakip çakıyor durmadan, biz ne yapalım?

EA Sports bu özelliği oyuna derinlik katmak için eklediğini söylese de bana sorarsanız gol sayısını arttırmak için yapmışlar. Sonuçta bir maç ne kadar bol gollüyse o kadar zevkli, öyle değil mi? Oyuncular da bu ikinci vuruş zamanlamasına alıştıkça içerden, dışardan, sağdan, soldan, her yerden takmaya başlayacaklar doksana. "Oyun gol olsun diye hile yapıyor ya!" diye düşünmeyecek, "Vay be nasıl da tutturdum zamanlamayı!" diye böbürleneceksiniz. Oyuncular sever mi göreceğiz ama seneye bu işten vaz geçerlerse şaşmayın.



Sektirmeler Artistikler

4

Oyuna eklenen diğer bir yenilik top sektirme. Havadaki topu artık gönlünüzce sektirebiliyorsunuz; ayakla, kafayla, göğüsle, topukla... Tek yapmanız gereken gamepad'in sağ kolunu hafifçe sektirmek. Ne kadar uzun basarsanız top da o kadar uzağa gidiyor. Topu kontrol etmekte, rakibi çalımlamakta kullanabiliyorsunuz bunu. Üstelik yerdeki topu da sektirerek havalandırabiliyorsunuz.

Diğer bir yeni ayak oyunu, ecnebilerin Sole Trap dediği havadaki topu üzerine basarak indirip kontrol etmek. Ayrıca ayağa gelen topu tam kontrol edecekken, sağ kola basarak fake atabiliyor ve gösterdiğinizin tersi yöne hareket ederek alabiliyorsunuz ayağına.

Dinamik Taktik

5

FIFA 19'la birlikte taktik sistemi de sil baştan yazılmış. Çok da iyi olmuş açıkçası, çünkü önceki oyunlardaki taktik özelleştirmesi adam gibi çalışmıyordu cidden. Hem kullanımı kolay değildi, hem de oyuna yeterince etki yaptığını göremiyorduk. Ekranlarından mantığına, tamamıyla değişmiş ve bunu yaparken Avrupa'nın önde gelen teknik direktörlerinden destek almışlar.

Artık oyun içindeki taktik değişimlerini önceden ayarladığınız oyun planlarıyla yönetebiliyorsunuz. Başlangıçta beş tane oyun planı var, standart planının yanı sıra Defans ve Atak, Ultra Defans ve Ultra Atak şeklinde. Bunların her biri için farklı taktik dizilimin (4-1-4-1 mesela) yanı sıra, farklı atak ve savunma stratejisi seçebiliyorsunuz. Mesela "Ultra Atak yaparken top rakibe geçti mi sürekli press yap, Ultra Defans'da topu kaptırınca hızla kendi sahana kapan" diyebiliyorsunuz. Eğer planların detayına girerseniz dizilime de ince ayar çekebiliyorsunuz. Mesela savunmaya geniş mi yayılmalı, dar mı pozisyon almalı gibi detay kararlar verebiliyorsunuz.

Oyun içinde bu taktikleri D-Pad'le değiştirebiliyoruz. Böylece maça hiç ara vermeden oyuncularımız hızla bu taktiklere tepki verip ona göre pozisyon almaya başlıyorlar. Üstelik eskisine göre çok daha net hissediliyor taktiğin değiştiği.



6



FUT Division Rivals

FIFA 19'la birlikte FUT da değişimlerden nasibini alıyor, en büyük değişiklikse oyunun sezon sisteminde. Artık online sezonların ismi Division Rivals (ve artık nasıl Türkçeleştirirlerse). Bu oyun modu FUT Champions'dan daha düşük seviyede, yani herkese yönelik bir mod. Ama Squad Battles'dan da daha profesyonel mücadele içeriyor.

Sezon başında Division Rivals için birkaç yerleştirme maçı yapıyorsunuz ve bunların sonucuna göre oyun sizi yeteneğinize uygun bir lige yerleştiriyor. Bu lig az çok sizin seviyenizde oyunculardan oluşuyor ve modun özünde bunlara karşı oynadığınız haftalık online maçlar var. Hafta boyunca yaptığınız maçların sonunda ligdeki herkes belli bir sıralamaya giriyor ve buna göre çoktan seçmeli ödüller kazanıyor.

Burası önemli çünkü ödüllerden biri olan "Weekend Leage Qualification Puanları" biriktikçe size FUT Champions Hafta Sonu Elemeleri'ne katılma hakkı veriyor. Evet, artık oyunda eskisi gibi Knock-out turnuvaları olmayacak elemelere katılmak için, bunu komple atmışlar. Bunun yerine haftalık mücadelelerde puan toplayarak elemelere katılmaya hak kazanıyorsunuz. Böylece zayıf oyuncular da çok daha az sayıda olsa da elemelere katılma hakkı kazanacak.

Bir kere puanları topladınız mı elemelere hemen o hafta katılmanız da gerekmiyor. Bir hakkı dilediğiniz süre saklayıp kendinizi iyi hissettiğiniz bir hafta deneyebilirsiniz şansınızı. Ayrıca Hafta Sonu Elemeleri'nde oynadığınız maçlar da Division Rivals maçı olarak sayılıyor.

50/50 Mücadeleler

7

Önceki *FIFA*'larda oyuncular ortadaki toplara her zaman ilgi göstermiyorlardı. Heyecanlı, kıran kırana maçlarda nasıl bir sinir bozukluğu! Gerçek futbolda biri ayağınızdaki topa girdi diye bırakıp gitmezsiniz!

FIFA 19'da işler düzeliyor, oyuncularınız ortada kalan toplar için çok daha fazla ikili mücadeleye girecekler. Mesela ayaklarından açılan topu rakibe kaptırmamak için kayabilecekler, ortadaki toplar için kayabilecek veya esneyebilecekler. Üstelik siz topu almış, pas veya şuta basmışsanız, oyuncunuz da komutunuza göre doğru bir animasyonla topa girmeye çalışacak.

Champions Channel

8

Eğer online mücadeleyi oynamaktan çok izlemeyi seviyorsanız size güzel haberlerim var, çünkü Champions Channel bir hayli gelişmiş. En iyi oyuncuların oynadığı, haftanın maçlarını izleyebildiğiniz bu kanalda artık oyuncuların hangi tuşlara ne zaman bastığını görebiliyorsunuz. Bu özellikle kendi yeteneğini geliştirmek isteyenler için güzel. Ayrıca maçı ileri sarmak da mümkün (maçlar canlı gösterilmiyor halen), oyun bir zaman çizgisi üzerinde size önemli anları, mesela golleri, atakları, kartları vb. gösteriyor ve siz direkt o ana ileri sarabiliyorsunuz.

Yeni Kick-Off / Santra Modu

9

Oyundaki hızlı maç modu olan Santra bütünüyle değişmiş. Oyuncuların en çok oynadığı modlardan da olsa asırlardır bir değişiklik olmamıştı. Mesela bu modda bir ilerleme, gelişme hissi eksikti; açardınız, oynardınız, giderdi. Artık bu değişiyor, çünkü modu oynarken bir online kullanıcı hesabınız var, bu sayede EA artık istatistiklerinizi tutabiliyor. Eğer isterseniz bu hesabı PSN veya XBL hesabınızla da eşleyebiliyorsunuz, böylece arkadaşlarınızın konsolunda da kaldığınız yerden devam edebiliyorsunuz.

Modun diğer bir özelliği bir dolu maç tipi eklenmiş olması. Tarafınızı seçtikten sonra Champions League, Home and Away, Best of X, Cup Final ve House Rules tiplerinden birini seçiyorsunuz. Mesela Şampiyonlar Ligi'ni seçerseniz grup aşamasından da başlayabiliyorsunuz, direkt yarı final veya finali de oynayabiliyorsunuz. Oyundaki lisanslı tüm turnuvalar için de geçerli bu.

Maçı oynamadan önce son ekranda sistemdeki istatistikler görüntüleniyor. Mesela hangi alanlardan daha çok şut çekiyorum ve ne tip şut tercih ediyorum, sahanın hangi alanlarını daha çok kullanıyorum, kazanma oranım, en uzun kesintisiz galibiyetim gibi bir dolu şey görüntüleniyor. Maça başlamadan dilerseniz de oyuncuların yapay zekâ seviyesini değiştirerek karşı tarafa handikap verebiliyorsunuz.

House Rules

10

Yeni Santra moduyla birlikte gelen House Rules, *FIFA 19*'un en ilginç özelliklerinden biri, çünkü oldukça eğlenceli, garip maç tipleri barındırıyor. Santra modunda bunu seçtiğinizde size beş ekstra maç tipi sunuyor. Survival Mode'da her kim gol atarsa rasgele bir oyuncusunu kaybediyor. Yani attıkça zayıflıyorsunuz. Headers and Volleys'de sadece kafa ve voleyle atılan goller sayılıyor, bu yüzden yeni sektirme özelliği öne çıkıyor. Long Range sadece uzaktan goller. First to X Goals'da amaç belirlediğiniz sayıda golü ilk atmak. No Rules da kim kime dum duma. Bunlar hem eğlenceliler hem de oyun tarzınızı ve stratejinizi değiştirmeye zorluyorlar.





SAM RIVERA

Yapımcı

Tuğbek: FIFA yıllardır saha dışı özellikleriyle takdir topladı, ama oynanışın akıcılığı ve gerçekçiliğiyle ilgili şikayetler vardı. Sence yeni Aktif Temas Sistemi bu şikayetleri giderebilecek mi?

Sam: Bence bu yıl, oynanışta çok büyük fark göreceğimiz yıl olacak, hem de her parçasında. Bence pas, şut, top kontrolünü etkileyen Aktif Temas Sistemi sayesinde, daha fazla akıcılık ve daha gerçekçi tepkiler göreceksiniz. Savunma yaparken de daha fazla imkan var elinizde, mesela takım baskısı kurmak gibi, oyuncunuzun daha hareketli olması gibi. Özellikle yeni 50/50 mücadeleler sayesinde oyuncular çok daha fazla futbol oynadıklarını hissedecekler. Yani bütün deneyim çok daha gerçekçi ve eğlenceli. Bu yüzden bu yıl FIFA oynanış deneyimi açısından bütün oyuncuları daha mutlu edecek potansiyele sahip.

T: Bu aralar herkes Ronaldo'nun Juventus'a geçişini konuşuyor. Ama *FIFA*'nın tüm tanıtımlarında şimdiden eski formasıyla, hatta Alex Hunter'la resimleri var. Cidden bu transfer *FIFA 19* açısından ne kadar sorun yaratacak?

S: kesinlikle problem yaratıyor ama hepsinin çözümü var, sadece uğraşmamız gerekecek. Ama sonuçta biz her sene bu tip değişiklikler görmeye hazırız. Elbette her sene bir Ronaldo veya Neymar'ın takım değiştirdiğini görmüyorsunuz ancak her sene oyuncular takım değiştiriyor, genelde de son dakikada. Buna alışığız. Ama sonuçta Ronaldo oyunun pek çok modunda önemli noktalarda olduğu için bir sürü şeyi baştan geliştirmek gerekti. Halen üzerinde çalışmaya devam ediyoruz.

T: Alex Hunter'ın hikâyesi de *FIFA 19*'la son bulacak. Mutlu değil miydiniz Alex'ten, bir anlamda kovuyor musunuz garibi?

S: Yo yo yo, hiç öyle değil. Journey modu bizce büyük bir başarı, oyuncular çok sevdi ve çok güzel yorumlar aldık. Sonuçta bu modu da kaldırmıyoruz, sadece hikâyenin bittiğini söylüyoruz. Alex Hunter'ın hikâyesini zaten bir üçleme olarak planlamıştık. Gamescom sırasında *FIFA 19* Journey modunun detaylarını açıklayacağız.

T: Geldik zor sorulara, kısa kısa cevap verirsen bozulmam. İlk konu cross-platform. *FIFA*'da bir gün görebilecek miyiz bu özelliği, farklı konsollar birbiriyle oynayabilecek mi?

S: Şu an bu konuda bir şey söyleyemiyoruz. Bunun olabilmesi için geri planda pek çok başka şeyin olması gerekiyor, özellikle lisans ve teknoloji açısından. Mesela sağlayıcılar (konsol üreticileri), onlar ne istiyor?

T: E3 sırasında Andrew Wilson, EA'in lootbox konusunda strateji değiştirdiğini, artık oyuncuların ne kadar harcadıklarına göre avantaj veya dezavantaj kazanmayacağını söyledi. Bu *FIFA* ve FUT'u nasıl etkileyecek?

(Bu soruya FUT'un yapımcısı Tyler Blair uzun uzun cevap veriyor. "*FIFA* bir yetenek oyunu", "parayla elde ettiğiniz her şeyi oynayarak da elde edebilirsiniz" vs... vs.. Kısacası eski tas eski hamam, bir değişiklik yok, EA oyunları adil olsa bile EA Sports'un henüz böyle bir niyeti yok.)

T: Peki son sorum elbette Türkiye Ligi. Lisansları, kupaları ne yaptınız, kimler var kimler yok?

S: Bu konuda birazcık daha beklemeniz lazım henüz ben de bir şey açıklayamıyorum.

T: AAAAaaaaa....

S: Kusura bakma...

KAPAK

TEK DERDİMİZ TUTARSIZLIK OLSUN...

BATTLEFIELD V

YASİN İLGÜN



Battlefield V'le seri bir kez daha İkinci Dünya Savaşı'na geri dönüş yapıyor. DICE zamanında *Battlefield 1942* gibi efsanevi bir oyuna imza atmıştı ve bu sebeple beklentiler otomatik olarak zirveye çıktı. Bununla birlikte oyuncuların beğenisine sunulan ilk fragman büyük tartışmalara yol açtı, hatta bir *CoD* fragmanı etkisi yarattı bile diyebiliriz. 2,5 milyondan fazla izlenen bu videoda beğeni sayısı 50 binlerde kalırken fragmanı beğenmeyenlerin sayısı 81 bini geçmiş durumda. Bu tepkinin arkasında da pek çok farklı ve sert eleştiri var, zira İkinci Dünya Savaşı tarihin en büyük ve en kanlı savaşı olarak geçmekte ve bu konseptte yapılan oyunların neredeyse tamamı bir ağırlığa ve yaşanan olaylara dair sadakate sahip. *Wolfenstein* serisi bu konuda diğerlerinden ayrılsa da onun da kendi içerisinde bir tutarlılığı var tabii. Ancak *Battlefield V*'teki kadın askerler, metalik ve biyonik insan uzuvları ve rengarenk cümbüşlü ortamlar oyuncuları etkilemeyi başaramadığı gibi önemli bir kitleyi de soğuttu. Sanırım bu noktada kişisel beklentiler ve önyargılar da devreye girdi, zira daha oyunu oynamadan "bu adam olmaz" diye kestirip atmak için hayalinizde yaşattığınız bir başka oyun olması gerekiyor.

Pek çok *Battlefield* hayranı gibi ben de DICE'ın Birinci Dünya Savaşı macerasından sonra daha bir özgür olacağı yakın geleceğe veya modern savaş konseptine dönüş yapmasını bekliyordum. Haliyle İkinci Dünya Savaşı biraz sürpriz oldu ve doğrusu fragmanı izledikten sonra ben de biraz burun kıvıranlardandım. Ancak kapalı alfayı oynadıktan sonra fikirlerimin önemli ölçüde değiştiğini söyleyebilirim. *Battlefield V* serinin özünü korumuş ve aksiyonu yine doyurucu olmuş. Ha şunu da söylemeden olmaz tabii ki; görsel olarak her ne kadar fantastik olsa da *BF1*'in üzerine kaplama çekilmiş gibi hissettiriyor. Keza oynanıştaki bazı farklılıklar oyunun metasını bir nebze değiştirecek olsa da bambaşka, yepyeni bir oyun gibi gelmiyor *BFV*. Bu hissiyatı *Assassin's Creed* oyunlarını ardı ardına oynayanlar ve bir tık ötesi *FIFA* serisini yıldan yıla oynayanlar çok iyi anlayacaktır. Oyunun dinamiklerini değiştiren bazı yenilikler var ve yazının ilerleyen kısımlarında bunlardan tane tane bahsedeceğim, ancak en nihayetinde *Battlefield 1*'e WWII güncellemesi gelmiş hissiyatından çıkamadım ben. Ülkemizde oyun fiyatlarının ışık hızında yükseldiğini de hesaba katarsak *Battlefield V* bizim için çıkar çıkmaz alınması gereken oyunlardan biri olacak mı? Şu aşamada o hisse çok kapılmadım. Zaten BF serisinin son birkaç oyunu (*BF3, BF4, BF1*) birkaç sağlam güncelleme yemeden





Renkli Ama Ciddi?

Battlefield V'in fragmanında gördüğümüz o rengarenk, cümbüşlü ortam alfadaki haritada kendisini çok daha ciddi bir atmosfere bırakıyor. Fragmanın en çok eleştirilen yanlarından biri bu denli pastel renkli olması ve İkinci Dünya Savaşı'nın ciddi havasını taşımamasıydı. Diğer haritalar nasıl olur henüz bilemiyoruz tabii, ancak alfadaki Arctic Fjord haritası kesinlikle savaşın ağırlığını taşımayı başarıyor.



Kadın Askerler

Yine fragmanda eleştirilerin en yoğun olduğu noktalardan bir diğerine parmak basmadan edemedim: Kadın askerlerin İkinci Dünya Savaşı'ndaki varlığı... Temponun düşmek bilmediği, mermilerin havada uçtuğu ve dört bir yanda patlamanın yaşandığı o savaş atmosferinde hangi takım arkadaşım kadın hangi düşmanım erkek pek seçecek vaktim olmuyordu. Oynanış keyfimin önüne de geçen herhangi bir an olmadı. Hatta kadın askerlerin seslendirmesi de gayet başarılı olmuş. Tabii ki tarihsel gerçekçilik söz konusu olunca haklı olarak burun kıvıran oyuncular da olacaktır, ancak BFV'teki kadın askerlerin hikayelerini de bilmiyoruz. Tarihin tozlu sayfalarına daldığımızda neredeyse her cephede tek tük de olsa kadın askerlerin de çarpıştığını görüyoruz üstelik.



tam adam olmuyor (Battlefield Friends'in bu konu üzerine harika bir videosu vardı hatta). Tabii bu yorumları sadece kısa süreli oynama şansı bulduğum bir kapalı alfa sürümünün ardından yapıyorum, yanılıyor olma ihtimalim için kapıları açık bırakayım. Neticede sadece bir harita ve iki farklı oyun modunu tecrübe edebildim.

Kapalı alfanın amacı neydi?

Bu soruya "EA DICE yakın geçmişteki hatalarından ders almak istiyor" diye net bir cevap vermek istiyorum, ama biraz kendimi bolca da sizi kandırıyorum gibi geliyor böyle dersem. Zira *BF1* ve *Battlefront II* için de benzeri alfa süreçleri oldu ancak oyunun ağ problemleri ve maç bulma sıkıntıları resmi çıkıştan sonra bile bir süre daha devam etti. Belki de seri üretimin sıkıntılarından biridir bu.

İlk alfada amaçlanan şey oyunun maç bulma sistemini test etmek, belli başlı hataları tespit etmek, bağlantı sıkıntılarını erkenden bulmak ve bunların önüne geçmek ve klasik olarak oyunun optimizasyonunu farklı sistemlerde görmekti. Zaten kapalı alfa sürümü sadece PC oyuncularına yönelikti, konsollar bu seferlik kel kaldı. Tabii bu teknik testlerin yanı sıra silahların ve araç-gereçlerin dengelenmesi de oyunculardan gelecek geri dönüşlerle belli olacak. Bu süreçlere de artık herhalde hepimiz aşinayız. Düzenli güncellemelerle belirli silahlar ve teçhizatlar ya nerf'leniyor ya da güçlendiriliyorlar. Oyuncular bir meta oturttuktan sonra oyun sıkıcılaşmasın, tekdüzeleşmesin diye bu tip güncellemeler sık sık yapılıyor.

Oyunun senaryo moduyla ilgiliyse herhangi bir yeni açıklama yapılmadı, alfa sürümünde de bu konuda herhangi bir ipucuna rastlamadım. Yapılan tek resmi açıklama savaş hikâyelerinin bir kez daha karşımıza çıkacağı oldu. Bu da senaryo modunun *BF1*'deki gibi olacağına işaret ediyor diyebiliriz.

Battlefield V'in oynanış farklılıkları ve "Grand Operations"

Kapalı alfada ne yazık ki sadece bir harita bulunuyor. Arctic Fjord isimli bu harita Norveç'te geçiyor ve soğuk, karlı bir atmosfere sahip. Alfadaki oyun modlarından biri zaten bir *BF* klasiği olan "Conquest" modu, bu mod için herhangi özel bir yenilik dikkatimi çekmedi. Klasik olarak rakibin kontrol noktalarını ele geçirip, onları elimine ederek biletlerini sıfırlamaya çalışıyoruz.

Bununla birlikte yeni oyun modu "Grand Operations" muhtemelen oyunun en öne çıkan modu olacak ve konsepti bir hayli keyifli bulduğumu da belirtmem gerekli. Bu modda operasyonlar günlere ayrılmış durumda ve her operasyonun kendi haritasına göre günler üzerinden hesaplanan bir süresi ve farklı konsepti var. Tabii günler dediğime bakmayın, her gün aslında bir raunt desek daha doğru olur, gerçek 24 saatlik bir süreçten bahsetmiyorum :) Arctic Fjord'da ilk günün operasyonu Airborne, ikinci günün operasyonuysa Breakthrough. Maçtaki maksimum oyuncu sayısı da 64 kişi, onu da arada belirteyim.

İlk gün: Airborne

Operasyonun ilk gününde İngiliz güçleri gece vakti paraşütlü birlikleriyle bölgeye bir taarruz düzenliyor, Almanlarsa bölgeyi savunmak ve bu taarruzu durdurmak için çabalıyor. Eğer İngiliz tarafını seçtiyseniz uçaktan ne zaman atlayacağınız size kalmış ancak Alman tarafının da uçakları patlatmaya çalıştığını düşünürsek bu uçaklarda fazlaca zaman geçirmemek gerekli.

Airborne'da İngiliz tarafındaysanız amacınız haritanın çeşitli yerlerindeki patlayıcıları toplayıp bunları Almanların koruduğu uçaksavar toplarına kurmak ve topları patlatmak. Tabii iş bombayı kurmakla bitmiyor, bir de patlayana kadar o bombayı korumak gerekiyor, zira Almanlar kurulan bombaları imha edebiliyorlar. Haritada dört tane top bulunuyor ve taraflardan biri bu topları belirli bir süre içerisinde yok etmeye, diğeri de bunun olmasını engellemeye çalışıyor. Operasyonun ilk gününde düşmana verdiğiniz kayıplar da diğer günlere yansıyor.

BFV'le oyuna gelen bir yenilikten de tam bu noktada bahsetmek gerekli aslında, zira oyuncular artık kum torbası siperleri ve makineli tüfek yuvaları gibi şeyler inşa edebiliyorlar. Tabii Alman tarafındaki

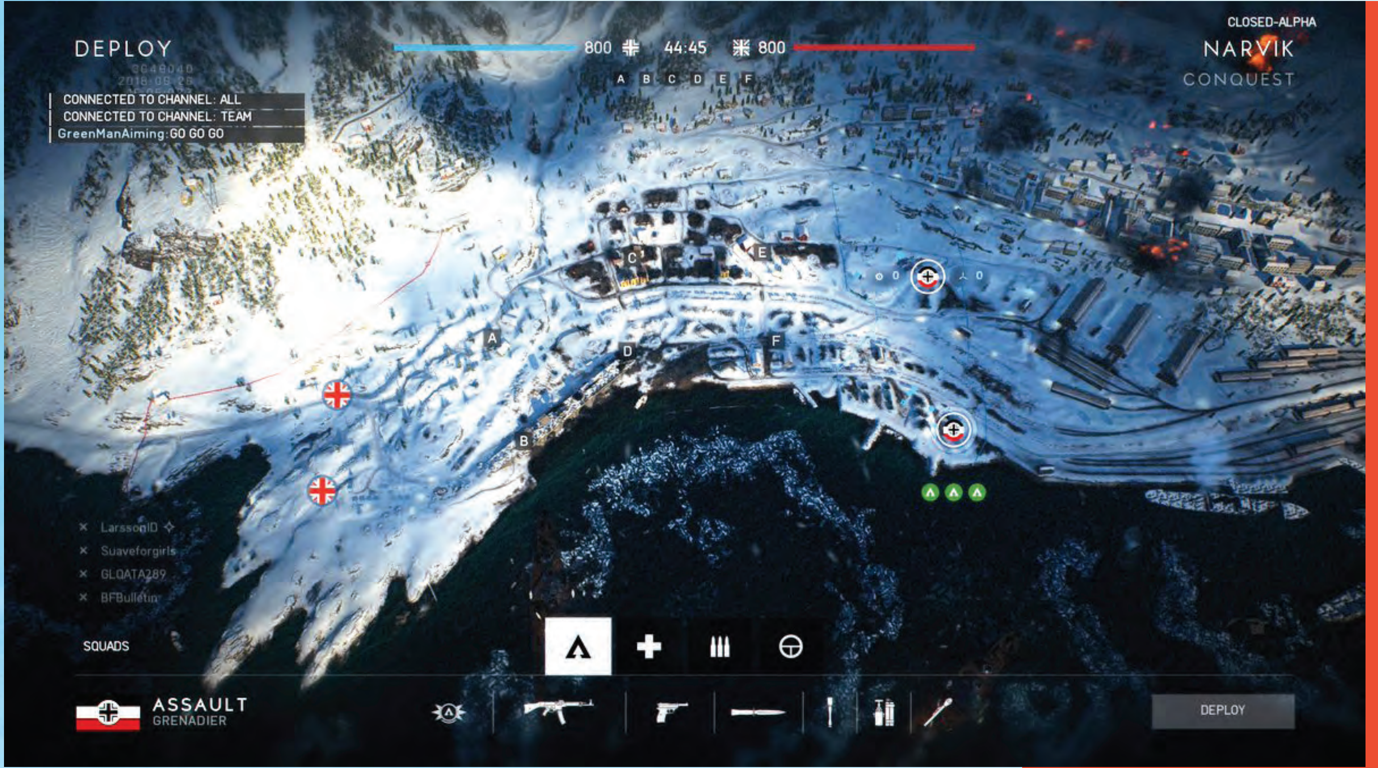


Arctic Fjord oyunun farklı iklimlerde geçen haritalarından yalnızca biri olacak.



Tek tip üniformaya ağır moda darbesi!





Conquest yine en iyi tanıyıp güvendiğimiz modumuz olmaya aday.

oyuncular da bu siperleri ve makineli tüfek yuvalarını genel olarak patlatılması gereken topların etrafına kuruyorlar. Araçların mühimmatları da sınırlı sayıda olduğu için bu siperlerin anlamı daha da artıyor aslında. Tankınızın toplarını siper yıkmaya mı harcayacaksınız yoksa düşmanın kalabalık olduğu yerlere mi sıkacaksınız? Ya da düşman zırhlıyla savaşa mı tutuşacaksınız? Zırhlı aracın ateş gücünü artık doya doya değil stratejik ve daha dikkatli bir şekilde kullanmak gerekiyor kısacası. Alfanın bu aşamasında benim gözlemlediğim; patlayıcıların ve yıkım gücü olan silahların tamamı ana hedef olarak bu topların etrafına kurulan makineli tüfek yuvalarını hedef alıyor. Zira bombayı kurmak için piyade gücü gerekiyor ve makineli tüfek yuvaları da bu taarruzlara en iyi dur diyen taktiklerden biri. Tabii ki duvar ve makineli tüfek yuvası dikmek için de kaynaklar sınırlı. Kafanıza göre sağa sola siper öremiyorsunuz.

Bunlara ek olarak keskin nişancı oynamayı seven dostlar için kısmen kötü bir haberim var, ama bence aslında iyi bir haber de diyebiliriz. Düşman tespit etmek bir nebze daha zor ve uzak menzillerdeki düşmanlar eski oyunlardaki gibi bir anda mini haritada parlamıyorlar. Bence bunun en büyük artısı keskin nişancı oynamayı zorlaştırması ve yeni bir öğrenme eğrisini yanında getirmesi olacak. Recon sınıfı biraz da ele ayağa düşmüş olmaktan kurtulacak gibi. Ancak kapalı alfadan betaya, betadan tam sürüme neler değişir neler...

Alıştığımız *Battlefield* dinamiklerini darmaduman edecek bir yeni özellikten de bahsetmek gerekli aslında. Artık yere düşen dostlarımızı kaldırmak için sıhhiyeci olmamıza gerek yok, her sınıf yerdeki takım arkadaşını kaldırabiliyor. Bu konuda da DICE'ı tebrik etmek gerekli, çünkü bu olayı birkaç nokta atışı dokunuşla güzel bir şekilde dengelemişler. Öncelikle diğer sınıfların yere düşen bir takım arkadaşını kaldırması hem uzun sürüyor, hem de bu animasyona kilitlendiğiniz için kaldırma sürecinde korumasız kalıyorsunuz. Düşmana gafil avlanma ve kolay yem olma ihtimaliniz var. Üstelik diğer sınıflar tarafından kaldırılırsanız az bir canla ayaklanıyorsunuz. Bununla birlikte sıhhiye sınıfı kısa bir dokunuşla yerde acı çeken takım arkadaşlarına hayat verebiliyor ve bu oyuncular yerden sağlıklı bir şekilde kalkıyorlar. Tabii sıhhiye sınıfının takım arkadaşlarına sağlık çantaları dağıttığını da unutmamak lazım. Bu konuda harika bir denge yakalandığını düşünüyorum.

Sıhhiyeden girmişken, yerde acı içinde kıvranan ve hayata tutunmaya çalışan takım arkadaşlarımızın yardım çığlıklarını duymak ve onları yardım için kıvranırken görmek de güzel bir detay olmuş. Ruhsuz bir mesaj ve mini haritadaki işaret yerine feryatlarla yardım çığlıkları duymak savaş atmosferine kesinlikle katkı yapıyor.

Göze çarpan bir diğer yenilik de (ki zaten bu yeniliği fragmanda da görmüştük) oyuncu kontrolünün geliştirilmesi oldu. Artık karakterlerimizle her bir yana yatarak ateş edebiliyoruz. Bu hareket özgürlüğünü yanlış hatırlamıyorsam *Ghost Recon: Wildlands*'le tanımıştık, ancak *Battlefield V*'te çok daha stratejik ve kullanışlı olmuş. Yine *DayZ*'de de benzeri bir mekanik var ancak iki oyun da bu konuda *BFV*'in fiziksel özgürlüğünü veremiyor bence.

Ah tabii en büyük yeniliklerden biri olan el bombasını geri fırlatmayı da unutmamak gerekli. Alfadaki geri fırlatma animasyonu biraz yetersiz gibiydi, umarım bu halde bırakmazlar. *Call of Duty* oyuncuları için yanılmıyorsam *CoD 2*'den beri olan bu oyun mekaniğini geç olsa da seriye dahil etmeleri sevindirici. Bir de bileğinize gerçekten hakimseniz el bombalarını havada vurarak patlatabiliyorsunuz ve hatta bombalar havada birbirleriyle çarpışarak da patlayabiliyor, farklı yönlere sekebiliyorlar.

İkinci gün: Breakthrough

Operasyonun ikinci adımı olan Breakthrough'sa bir sonraki günün sabahında geçiyor. İngiliz Kuvvetleri kasabayı ele geçirmek için ilerlemeye başlıyor, Almanlarsa bu ilerlemeyi ne pahasına olursa olsun durdurmak için çabalıyorlar. İkinci gün operasyonundaysa sistem farklı bir şekilde ilerliyor.



Silah Sesleri

Battlefield V'te de beni en çok üzen şeylerden biri silah seslerinin gerçek silah sesleriyle pek alakası olmaması aslında. Silah sesleri güçlü, doyurucu ve vuruş hissiyatına gerçekten katkı yapıyor. Özellikle Sturmgewehr 43'le birilerini indirmenin keyfi bambaşka. Yavru top taşıyor gibi hissediyorsunuz bazen ve silah da biraz güçlü kalmış. Dengelemek için nerf'leyeceklerine kesin gözüyle bakıyorum diyebilirim. Ama işte... Gerçek silah sesleri belki bu kadar korkutucu ve etkileyici değil ama en azından benim adıma o oyunun dünyasına dalmak için en önemli detaylardan biri. Hiç değilse baştan aşağı uydurma sesler değiller diyelim.



Açık Beta Ne Zaman?

Oyunun açık beta sürümü için bir süre daha beklemek zorundayız. Yapılan resmi açıklamaya göre Eylül ayının başlarında açık beta süreci oyuncularla buluşacak. Net bir gün henüz belirlenmedi ancak Eylül'ün ilk haftasında ve muhtemelen ilk Cuma'sında oyun herkese açık bir şekilde, denenebilir hale gelecek.


Her şeyin birbirine girdiği, kimin kime ateş ettiğini artık anlayamadığımız o tanıdık anlar aynen korunmuş.

Ödüllendirme Sistemi

Açık betada elde ettiğiniz başarımlar oyunun tam sürümünü satın alırsanız kaldığınız yerden devam ediyor. Buna ek olarak oyunda günlük görevler ve özel görevler de olacak ve bunları tamamladığımız takdirde ödüllendirileceğiz. Şu ana kadar duyurulan tek resmi ödül özel bir asker künyesi, ancak bu ödüllerin düzenli olarak karşımıza çıkacağını ve sürekli güncelleneceğini düşünürsek ileride yeni içeriklerin bazılarına ulaşmak için de belki bu görevleri yapmamız gerekebilir. Günlük ödüller FIFA'nın ödüllerine benzemez umarım. Malumunuz EA tüm kötülüklerin anasıdır ve ondan her şey beklenir.



Battle Royale

Oyun çıkış yaptıktan sonra Royale isimli, BF'nin kendine has mekanikleriyle bezenmiş bir battle royale modu karşımızda olacak. Zaten serinin her oyunuyla farklı bir oyun modu hayatımıza giriyordu. Battle royale oyunları hâlâ oldukça popüler olsa da asıl hype dalgası hafiften sönmüş gibi gözüküyor. DICE'ın bu noktada yaptığı da hem geri kalmamak hem de ortamı yoklamak gibi. Ama bir de tutarsa yandık, zira EA tüm kaynakları bu moda aktarır. FIFA-FUT ilişkisinden bu denkleme aşinayız.



İngilizlerin belirli bayrak noktalarını sırasıyla ele geçirmesi gerekiyor ve bunlar için de yine kısıtlı bir süre var. Almanlar kaybettikleri noktaları geri alabiliyorlar, ancak Alman cephesi de bilet sayısıyla limitleniyor. Bu sistemin en güzel yanı; taarruz eden tarafı gerçekten agresif oynamaya iterken, savunan tarafı da daha bir defansif mantaliteye sokması. EA DICE bu konuda da güzel bir dokunuşla oynanışı tutarlı bir hale getirmeyi başarıyor diyebilirim. Üstelik Almanların ilk bayrak noktasıyla ikinci bayrak noktası arasındaki bölge iki taraf için de toplu katliam noktası ve kritik bir alan diyebiliriz. Harita tasarımı oyuna benzersiz bir dinamizm katıyor. Tabii aynı haritayı tekrar tekrar oynadıktan sonra bu yenilikler ne müddet taze hissettirecek kesin bir şey demek mümkün değil.

Grand Operations modu haritadan haritaya farklı gün sayıları içerecek. Bazı haritalarda operasyonlar üç gün ve hatta dört güne bile varacak. Bununla birlikte yapılan açıklamaya göre şu an için dördüncü güne uzayan operasyonlar, aslında üçüncü günde bitmesi gereken ancak beraberlik sebebiyle dördüncü güne uzayan operasyonlar olacakmış. Operasyon dördüncü güne uzarsa iki takımda da oyuncular sadece birer yaşam hakkına sahip olacak ve silahtan teçhizata, araçlardan araç silahlarındaki mermilere kadar her şey çok daha kısıtlı olacak. Hatanın telafisinin olmadığı uzatma dakikaları oynanacak yani.

Diğer haritalarda, diğer operasyonlarda kazananı ne tip bir oyun modu belirleyecek, yeni bir şeyler görecek miyiz merak ediyorum. Ama sadece bu hali bile ağzımı tatlandırmaya yetti. Şu an elim artık giriş yapamadığım oyun logosuna gitmiyor desem yalan olur.

Bağlantı kaynaklı çok sakat var...

Operasyonları öve öve bitiremedim ancak 19 Ekim'de raflardaki yerini alması beklenen bir oyun için fazlaca netcode sıkıntısı gördüğümü de belirtmem gerekli. "Dur be Yasin, daha alfasını oynadın," diyecek olan sevgili Oyungezerler'e de hatırlatmak isterim ki bu bağlantı sorunları *BF1*'in alfasından çıkış sürümüne kadar devam etmişti. Yine yanılmıyorsam *BF4*'te de benzeri sıkıntılardan mustariptik. Nedir bu sıkıntılar peki? Mesela oyunun maç bulma sistemi bizi bir sürü parametre üzerinden bir maça dahil etmek istiyor ama belki de bu parametrelerin biraz fazla olması sebebiyle bazen yanlış sunucularda kendimizi bulabiliyoruz. Bu kısa sürede kendimi sık sık paket kaybı yaşadığım sunucularda buldum, bu konuda yalnız da değildim zaten. Oyun sizi seviyenize göre oyuncularla eşleştirmeye çabaladığı için bazen ideal ping'i alacağınız sunucu yerine +100 ping alacağınız ama seviye olarak daha denk oyuncularla dolu olan bir sunucuya düşürebilir.

Battlefield oyunlarından tam keyif almak için de bir ekiple oynamak bence şart. Bir ekibiniz yoksa bile doğrudan dâhil olduğunuz maçlarda radyo aracılığıyla kimyanızın harikulade uyuştuğu oyuncularla tanışabiliyorsunuz ancak o da nesi? Operasyonun ilk gününde birlikte ortalığı darmaduman ettiğiniz ekip ikinci güne geçiş sırasında otomatikman dağılabiliyor. EA DICE bunun bir oyun hatası olduğunu ve kapalı betada bu hatayı düzeltmiş olacaklarını duyurdu neyse ki. Eh, kapalı alfanın da amacı bu gibi şeyleri önceden saptamak ve çözmek.

Türkiye'de yaşayan oyuncular olarak zaten her oyunda bağlantı kaynaklı problemler yaşıyoruz. Sunucuların uzaklığı, internet sağlayıcılarının sunduğu zayıf altyapılar ve EA'in de kendi sunucularının bir hayli dandik olması derken *Battlefield V* macerasının ilk etabı da bizim için sancılı geçebilir gibi. Umarım bu sefer farklı bir tecrübe yaşarız.

Battlefield V'in tadı her ne kadar damağımda kalmış olsa da detaylıca bahsettiğim sebeplerden dolayı biraz arada derede kalmış durumdayım. Serinin fanatiği değilseniz ilk çıkış döneminde oyuna atlamak yerine gözlemlemek sanki daha sağlıklı olacak gibi dostlar.

TÜR: FPS | **YAPIM:** EA DICE | **DAĞITIM:** Electronic Arts | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One
ÇIKIŞ TARİHİ: 19 Ekim 2018

SADECE BATTLEFIELD'LARDA BAŞA GELEBİLECEK 10 FANTASTİK OLAY



#1



Kullandığımız uçaktan atlayıp yere düşerken düşman uçağını roket atarla patlatıp ardından serbest düşüşte olan uçağımızı yakalayıp hiçbir şey olmamış gibi uçmaya ve savaşmaya devam etmek.

#2



At üstünde dörtnala giderek düşman tankından kaçarken küçük çaplı bir katliama yol açmak, ancak köşeyi dönünce bir başka tank tarafından ezilmek. Bu mevzunun aynı maç esnasında bir kez daha gerçekleşmesi...

#3



Soyu milyonlarca yıl önce tükenmiş, 20 metrelik bir köpekbalığı olan Megalodon'un tüm endamıyla mevzuya girmesi. Gerçi tamamen şovdu, kimseyi yemiyordu ama o görkemli zıplayışı bile başlı başına bir olaydı.

#4



Şok cihazını oldukça etkili bir yakın mesafe silahı olarak kullanmak. FPS oyunlarında rakibi küçük düşürerek öldürmek ve bunu rakibin yüzüne vurmak bir gelenektir. Bu bağlamda, BF serisi içinde belki de en sinir bozucu ölüm, sıhhiyecinin şok cihazı tarafından öldürülmektir.

#5



Yere yapışıp pekmezi akıtmaya saniyeler kala paraşüt açmak ve bu düşüş sonrasında hiçbir yerimizin hasar bile almaması. Hatta ben diyeyim 30 metre siz deyin 40 metrelik yükseklikten atlayıp paraşütle inmek gibi fantastik bir olaydan bahsediyorum. Counter Strike'taki paraşütü saymıyorum tabii ki, o neticede bir mod.

#6



Patlamakta olan bir zeplinin üstünde Jack Sparrow gibi koşarak hayatta kalmak. Bu sırada arkada Karayip Korsanları'nın müziğinin çalması. Evet, o efsanevi BF1 kaçış videosundan bahsediyorum :)

#7



Doğru miktarda C4 kullanımıyla jipleri ve hatta hem C4 hem de jip kullanarak tankları ortalama 1 kilometre uzağa fırlatmak... Hatta neredeyse atmosferin dışına göndermek. Jip ve tank fırlatarak havadaki uçak ve helikopterleri düşürmeye çalışmak.

#8



Çatışmaya doğrudan havada olan bir aracın içinde doğarak dâhil olma. Takım arkadaşlarınızdan biri tank, uçak, jet vb. bir araç kullanıyor ve boş bir koltuğu varsa bir anda yanı başında doğup direkt olarak mevzuya katılabilmek.

#9



Komando bıçağına bipod (çatal ayak) takmak... Bipod nedir diye kafası karışan dostlarımız için minik bir açıklama yapayım hemen; tüfeklerin raylı mesnetine takılan iki ayaklık oluyor kendisi. Ben bıçağıma susturucu, dürbün ve lazer görüş de takmak istiyordum ama nasip olmadı.

#10



Sadece bir çekiç (ya da tamir kiti vb.) yardımıyla tüm zırhlı araçları vura vura tamir etmek. Alevleri bile çekiç darbeleriyle söndürmek. Gerçi bu olay sadece Battlefield'a has değil şimdi. Age of Empires 2 oynadık o kadar. İşçiler alev alev yanan kaleleri, piramitleri, camileri, katedralleri bile çekiçlerle vura vura tamir edebiliyordu. O zaman çekiçle vura vura tank patlatmak mı desek?

İNCELEME

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

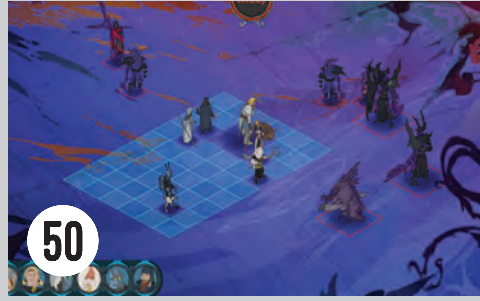
OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
39 Days to Mars	6	71
Agony	4	45
Ancestors Legacy	7	77
Budget Cuts	9	76
Bus Simulator 18	7	67
Cook Serve Delicious 2 (Upd.)	-	-
Cultist Simulator	8+	73
Football, Tactics and Glory	5	-
For the King	8	79
Forgotton Anne	8	76
House Flipper	6+	68
Jurassic World Evolution	6+	70
Lego: The Incredibles	5	70
Mario Tennis Aces	7	75
Medieval Shopkeeper Simulator (EE)	-	-
Moonlighter	6	77
Onrush	6+	76
Prey: Mooncrush	8	77
Prismata (EE)	-	-
Slay the Spire (EE)	-	-
Street Fighter: 30th Anniversary Collection	8	83
The Awesome Adventures of Captain Spirit	7	80
The Crew 2	4	66
Tower of Time	8	77
Turmoil (GNK)	7	73
Unforeseen Incidents	8	79
Unravel Two	8	82
Unworthy	7	-
Vampyr	7+	72
Wizard of Legend	7+	73
Wreckfest	8+	82
Zero-K	8	-

*Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.

İNCELEMELERDE BU AY









OGZ TAKIMI NE YAPIYOR?



ÖMER AKDAĞ

Oyuncu kız arkadaş olayının (bizim Merve) keyfini çıkarıyorum son zamanlarda :) Dolayısıyla hayatımda oynamadığım kadar co-op oyuna daldım: Overcooked, The Forest, The Division... (Ha bir de FF8 oynuyoruz elbette beraber, o ayrı). Tek kişilik oyunları özledim ama ya, ayrılsam mı ne yapsam :P

SAYILARLA GEÇEN AY

0
"Dergi zamanında çıkacak mı?" diye dertlenip Müzeyyen Senar dinlemediğim günler.

30
Her sabah saldırıya uğramaktan sıkılıp kapatmadan The Forest'a gömdüğüm saat.

1
Taşınmayı çok istememe rağmen sıkılmadan ev ilanlarına bakma saatim.

ÜÇ ÖNERİ

DRAGON AGE: INQUISITION:
Ne dil döktüysem oynatamadım insanlara yahu! The Witcher IV, TES VI beklerken iyi gider bakın. Sırf Sera ve Cole gibi aşırı orijinal iki karakterle tanışmak için bile oynanır.

BAYONETTA:
Japon kafası aşırı uçmuş geyik/epik sahneler eşliğinde birazcık da erotizmli çılgın aksiyon. Tek rakibi DMC serisi ki ben Bayonetta'yı tercih ederim.

WRECKFEST:
Geçen ay Eren bayağı övdü ama yetmedi bence. Arcade yarış oyunlarını seviyor ama NFS'ye, The Crew'a falan bakıp hayata küsüyorsanız adresiniz burası.



EREN ERYÜREKLİ

Televizyonda izlediğiniz reklamlara hunharca çizimler yetiştirmediğim zamanlarda (artık hangi zamanlarsa onlar) bol bol sesli kitap dinler oldum. Bu yaz kafayı bozduğum Dostoveyski romanları haricinde Sapiens ve Homo Deus'u "dinledim". Storytel uygulamasını herkese öneririm (Reklam alınıyor muydu Ömer buraya yaa?)

SAYILARLA GEÇEN AY

5
Kuşadası Gençlik Festivalinde bir akşamda dinlediğim grup sayısı.

2.79
Steam'de birikmiş kartları satarak kazandığım toplam TL. Alınır 1-2 oyun.

6
Bilgisayarımda yüklü açık dünya oyunu sayısı. Hayır, bir tanesi neyime yetmiyor?

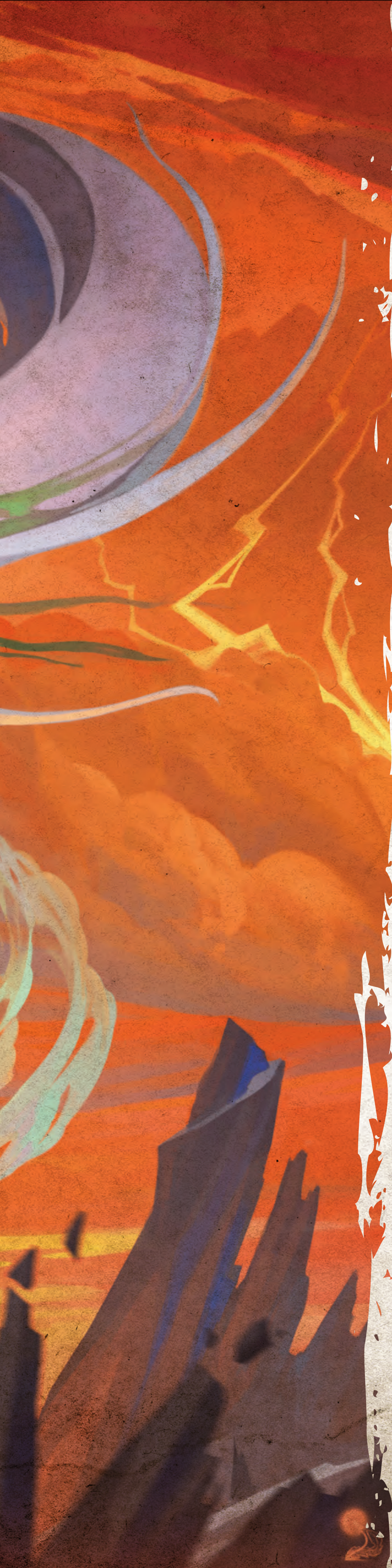
ÜÇ ÖNERİ

ROCKET LEAGUE:
Oyuncağımsı arabaların daha da tuhaf bir topla uça kaça futbol oynaması ne kadar sarabilir ki? 201 saat olmuş, daha da oynayacak mıyım... Halp!

FRONT MISSION 3:
Burayı nostalji köşesine çevireceğim biraz ama şu oyundaki taktiksel derinlik, senaryo, karakter yazımını ben başka yerde bulamadım halen.

NIER: AUTOMATA: Sonradan etraflıca düşününce 2017'nin yıldızı buydu benim için arkadaşlar. Felsefe, aksiyon, sunum, karakterler ve akıl durduran çılgınlığıyla tam bir başyapıt.





Önce, Güneş durdu.
Sonra yüzyıllardır ortalarda görünmeyen Dredge'ler
saklandıkları yerlerden çıkıp geldiler.
Savaşlar geldi ardından...
Yurtlarımızı geride bırakıp göç ettik.
Biz kaçtıkça peşimizden geldi düşman.
Kimilerimiz düştü, kimileri ayakta kaldı.
Karanlık hızla yayılmaya başladı.
Kaçınılmaz bir sona doğru gidiyor gibiydik.
Sonunda bütün ırklar için yok oluşun sınırlarına vardık.
Şimdi o uçurumun kenarında duruyoruz.
Bu efsane de şu veya bu şekilde nihayete erecek.
Sonumuzun nasıl olacağına yine bizler karar vereceğiz.
Artık karanlıkla yüzleşme vakti...

The BANNER SAGA 3

YAZAN **ENGİN VURAL**

Kaçınılmaz son geldi çattı. Başarılı bir Kickstarter projesi olarak başlayan; sancağımız altında ilerleyen bir kervan, sanatsal çizimler, sıra tabanlı savaşlar, seçimler, ahlaki, zaman zaman da duygusal ikilemler ve çok daha fazlasıyla özdeşleşmiş *The Banner Saga* serisi 3. ve son oyunuyla karşımızda... Siz de benim gibi Nors Mitolojisinden esintiler eşliğinde sunulan, sürprizlere açık bir hikâye arayanlardansanız, doğru yerdesiniz. İlk oyun 2014, ikincisi 2016 yılında çıkmış ve her iki oyun da oldukça iyi eleştiriler alarak hatırı sayılır bir oyuncu kitlesi edinmişti ve şimdi üçüncü oyunla birlikte bu güzel seriye veda etme vakti.

TBS bir görsel kitap okuyormuş ya da bir anime izliyormuşsunuz kıvamında ilerleyen, hikâyesi ön planda, sıra tabanlı bir rol yapma oyunu. Tarzın gerektirdiği bir görsel dile ve oynanış yapısına sahip. Bir yandan el çizimi tabloları izlerken bir yandan da iyi bir rakiple zevkli bir satranç mücadelesine giriştiğinizi düşünün; arka planda da çok güzel bir müzik... Yalnız bu sefer o satranç oyununda yaptığınız hamlelerin bir hikâyesi var ve her adımda yaklaştığınız belki hüzünlü, belki gururlu, acı veya tatlı bir son söz konusu. İşte *TBS*, böyle bir oyun. Umuyorum bu seriyle henüz tanışmamış oyuncuların merakını uyandırabilmişimdir. Henüz başaramadıysam bir de oyunun hikayesiyle deneyeyim şansımı.

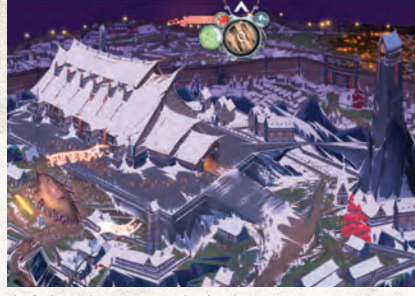
Seri, insanlar ve müttefikleri Varl'ların, Dredge isimli bir ırkla mücadelesi şeklinde başlasa da hikâye ilerledikçe beklenmedik gelişmelerle karşı karşıya kalıp, daha büyük bir olayın ortasında yer aldığımızı ve esasında çok daha büyük bir belayla (Darkness) baş etmek durumunda olduğumuzu keşfediyoruz. Spoiler vermemek için konuyu bu kadarla kesmek durumundayım ama isterseniz şurada bir köşede önceki bölümlerden bilgi verdiğim bölüme bir göz atabilirsiniz. Ama katilin kim olduğunu açık etmem, benden söylemesi :)

TBS: Bir Yol Hikâyesi

İlk oyunda hikayemiz Güneş'in aniden duruvermesiyle başlıyordu. Çağlar boyunca ortalarda görünmeyen Dredge'ler bir anda ortaya çıkıvermişlerdi ve bu da pek çok insan için evlerinden ayrılıp yollara düşmek, büyük şehirlere doğru göç etmek anlamına geliyordu. İlk oyunda Skogr köyünden yola çıkan bir kervanın lideri olan Rook, kızı Alette, Oddleif ve tek kollu Varl dostları Iver'le başlayan yolculuğumuz bizleri Boersgard şehrine götürüyordu. Hikâyenin diğer kısmındaysa Hakon önderliğindeki Varl ırkının yolculuğuna şahitlik ediyorduk ve bu yolculuk da Boersgard'ta son buluyordu. Burada yaptığımız savaşla hem gaza getiren hem de hüzünlendiren bir son yaşadık ilk oyunda. Boersgard'da verdiğiniz kararlar ve özellikle savaşın sonundaki tercihimiz sonraki bölümde nasıl ilerleyeceğimizi de şekillendiriyordu.

TBS2'de ilk oyunun sonunda yaptığınız seçime göre (ilk oyunu oynamayanlar içinse oyunun başında yapılan tercihle) Rook veya Alette yönetiminde Arberrang şehrine doğru ilerliyordunuz. Diğer taraftaysa Bolverk yönetimindeki Kuzgunlar (Ravens) grubu önemli bir "yük"le başka bir rotadan Old Ford'a doğru yol alıyorlardı. Oyunun son bölümlerinde Alette (veya Rook) yönetimindeki kervan Arberrang kapılarında bir çatışmanın ortasında kalırken, gruptan ayrılan Juno, Eyvind ve Iver; Mender'lerin üssü Manaharr'a giderek bütün bu felaketi sonlandırabilecek hamleyi yapmanın bir yolunu arıyorlardı. Bolverk ve Kuzgunları'yla bu grubun yolları bir kez daha kesişiyor ve grubumuz Bolverk'le karşı karşıya kalıyordu. Burada yaşananlar her ne kadar hikâyenin geri kalanı için bir kapı aralasa da bizi yine büyük bir ikilemde bırakan nokta Arberrang'da yaşananlardı.

Serinin önceki oyunlarında hikâyenin aktığı farklı dalların ortak noktası hepsinin "yol hikayesi" şeklinde devam etmesiydi. Serinin son oyunundaysa hikâyenin bir kolunda yolculuk devam ederken (Iver, Juno, Eyvind, Folka ve Kuzgunlar), diğer kolda bir yandan iktidar mücadelesinin ortasında kalan bir yandan hızla yaklaşmakta olan karanlığa karşı şehri ve çevresindeki mültecileri korumaya çabalayan Alette (veya Rook) önderliğindeki grubu yönetiyoruz ve sürprizler yine eksik olmuyor. Eski dostlardan geri dönenler, yeni yol arkadaşları ve zoraki ittifaklarla hikâyenin sonuna doğru adım adım yol alıyoruz.



O duvarlar sonsuza kadar koruma sağlayabilir mi dersiniz?



HER OYUNCU MAĞLUBİYETİ TADACAKTIR!

Siyah ya da beyaz olmayı reddedip gri tonlarında takılmayı tercih eden bir oyun *TBS*. Kazandığınız anlarda dahi ağzınızda buruk bir tat bırakan bir tabloyla karşı karşıya kalabiliyorsunuz çoğu zaman.

XCOM, *Jagged Alliance* gibi serileri oynayanların aşina olduğu bir durum vardır: Savaşlarda karakterleriniz yaralanırsa sonraki çatışmalara katılamazlar, bir süre tedavi olmaları gerekir. Savaşta ölen karakteriniz içinse artık geri dönüşü yoktur. *TBS* yaralanan karakterler için benzer bir yaklaşıma sahipken savaşlar esnasında karakterleriniz ölmüyor (bazı istisnai durumlar hariç), sadece bilincini kaybediyor ve savaş kazanıldığında tekrar seçilebilir karakterler arasında yerlerini alıyorlar. Fakat hikâye akışı içerisinde kaybettiğimiz karakterler var ki bu canınızı gerçekten acıtabilir (Gözüme toz kaçtı bir kere!). Bu durumlarla karşı karşıya kalmamızın nedeni yaptığımız tercihler. Sırf bu yüzden oyunu tekrar oynamışlığım var (Hayır, o karakter de ölmemeli arkadaş; ayıp ama Stoic! Bizim de bir dayanma gücümüz var yahu!). Hal böyle olunca sadece savaşı kazanmayı değil ne şekilde kazanacağınızı da düşünmek durumunda kalıyorsunuz. Tabii zaman zaman da feda etmeniz gerekenler de olacak...

Sizi zorlayacak tek şey savaşlar ve sonuçları değil. Savaş anlarında karşı karşıya kaldığınız zorluk bir yana pek çok farklı noktada bazı kararlar vermek durumunda kalacaksınız ve bu karar anları sizin için oyunu daha zor bir hale getirecek. Her bir karar kazandırdıklarının yanında kaybettirdiklerini de düşünmeye zorlayacak sizi.

KARARLAR VE SONUÇLARI

Detroit gibi bir tercih ağacından bahsedemeyiz belki ama tercihlerin oyunun akışına ciddi biçimde etki ettiğini söylemek mümkün. Oyun boyunca karşılaşacağınız tercihlerde mutlak doğru, en iyi şık diye bir şey yok ne yazık ki (ya da iyi ki, bakış açınıza göre değişir :)).

Karşı karşıya kaldığınız tercihler sizi çoğu zaman ikilemde bırakacak. Kendi adıma en can alıcı, yürek dağlayıcı seçimlerimden birisini ilk oyunun sonunda vermek durumunda kaldığımı söyleyebilirim. O tercih 2. oyuna nasıl başladığımızı belirliyordu. Benzer bir durum 3. oyun için de geçerli, ilk iki oyundaki tercihler

3. oyunu etkileyebiliyor. Ama bu önceki oyunları oynamak zorunda olduğunuz anlamına gelmiyor; oyunun başında yapılan tercihle serinin önceki oyunlarındaki hikâye akışından biri seçilmiş oluyor. Ayrıca ana menüde yer alan "Watch Recap" kısmından oyunun önceki bölümlerine ilişkin özet videoyu izleyerek hikâye hakkında genel bir fikir sahibi olabilirsiniz. Ben yine de ilk iki oyunu da oynamanızı tavsiye ederim; hikâyeyi bütünüyle anlamak bir yana, böyle güzel bir tecrübeden mahrum kalmamanız için. Hem böylece vereceğiniz bir kararı etkileyebilecek arka plan bilgileriyle tercihlerinizin istikameti değişebilir. Örneğin, "Rugga'dan Nefretimin 1001 Sebebi" adlı şiire bir dörtlük de siz eklersiniz.

Bazen çok alakasız yerlerde bile bir tercihte bulunmanız gerekebiliyor; yolda ilerlerken karavan ahalisi arasında başlayan bir atışmada takınacağınız tutum gibi mesela. Ana hikâyeyi doğrudan etkilemeyen kararlar bile kaynaklarınızın tükenmesine/artmasına veya karavanın moral düzeyinin düşmesine/yükselmesine etki edebiliyor -ki bu oyunda dikkat etmeniz gereken pek çok noktadan sadece birisi. Karavanın mola verip vermeyeceği, savaşlar sayesinde kazandığınız ve karakter gelişimiyle materyal satın almak için kullanılabilecek tek kaynağınız olan şöhret (Renown) puanlarınızı ne şekilde harcayacağınız gibi pek çok karar sizi bekliyor. Ayrıca başlangıçta çok ufak gibi görünen etkiler dahi adım adım birikerek oyunun sonunda daha etkin bir rol oynayacak boyuta ulaşabilir, benden söylemesi.

Buraya kadar anlattıklarım gözünü korkutmasın. Sizi çileden çıkarıp başından kalkmanıza neden olacak bir oyun değil *TBS*, bilakis adım adım daha fazla bağlanacaksınız. İhtiyaç duyduğunuz şey biraz sabır ve bolca taktik.

SEVAPLARI VE GÜNAHLARIYLA

Biraz da önceki oyunları oynamış olanlar için yenilikler: Artık karakterlerimizin 11. seviyeye ulaşmasının ardından açılan bir "Heroic Title" özelliği bulunuyor. Doğal olarak her nam yalnızca bir karaktere atanabiliyor, yani öyle bütün karakterlerimi "The Twice-Born" yapayım, ölüp ölüp dirilsinler diye bir şey yok :) Bu arada karakterleriniz oyuna 8 ila 10. seviyede başlıyorlar ve 15. seviyeye kadar yükselebiliyorlar. Yani ilk birkaç savaştan sonra "Heoric Title" özelliğini kullanabilir hale geliyorsunuz. Ama her iki gruptaki karakterlerinizin tamamını düşünerek bir atama yapmakta fayda var, bir taraftakilere yüklenip diğer kısmı zayıf bırakmayın.

Yeniliklerin ağırlıklı olduğu alan doğal olarak savaşlar. Karanlık bölgeler, yangınlar, ölen çarpıtılmışların külleri, yeni düşman çeşitlerinin saldırı biçimleri gibi unsurlarla adımlarınızı daha dikkatli atmanız gerekiyor savaş alanında. Yangın fiziksel, ölülerin külleriyse mental yönden zarar veriyor, her hâlükârda bu karelerde ilerlemekten kaçınmanız lazım. Yeni düşman biçimleri ve eski düşmanların çarpıtılmış halleri de oyunun gelişim hanesine yazılacak olumlu unsurlardan. Strateji matrisini genişletmişler vesselam.



Üstünüze gelmelerini beklemek, yolda oklamak iyi bir taktik ama tur sayacını ve rakibin menzilli saldırılarını da göz ardı etmeyin.

Teknik olarak ilk iki oyunu oynamak şart değil ancak siz yine de hemen 3'ten başlamayın.

Game of Thrones ve TBS

TBS ile Game of Thrones arasında da benzerlik mi varmış demeyin. Mesela dizinin ilk sezon finalinde yaşadığımız şoka benzer bir kaybı TBS1 finalinde yaşıyoruz. Benzerliği bir adım öteye taşıyıp taşımamak size kalmış, yaptığınız tercihle hikâyenin sonraki kısmını da dizinin akışına benzetmeniz mümkün.

İkinci benzerlikse "Winter/Darkness is coming" şeklinde özetlenebilir. Her iki hikâyede de kuzeyden gelen bir tehdit bulunuyor. Bu tehdit önüne gelenleri dönüştürüyor ve düşmanınız haline getiriyor (Ak Gezenler vs. Çarpıtılmışlar/Warped).

Bir benzerlik de taht kavgası şeklinde kendisini gösteriyor; özellikle Rugga karakterini alın diziye yerleştirin, hiç sırıtmaz mesela :) Bu arada acayip uyuzum bu herife, gördüğünüz yerde kesin biletini, acımayın.

Oyunda yönettiğiniz ana karakterin yavaş yavaş bir lider olarak saygınlık kazanışını Jon Snow'a benzetebilirsiniz. Bu arada verdiğiniz kararların herkesi memnun etme imkânı yok; size sırt çevirenleri, ittifaklarınızın sarsıldığını gördüğünüz anlar da olacak -ki bu anları da dizide bol bol gördük. İttifak demişken, eski düşmanlar dost olmasa da zoraki bir ittifaka gidiyorlar oyunda da.
Bonus olsun: Bolverk'in liderlik ettiği savaşçılara verilen isim Kuzgun (Raven) ve oyunda da Kuzgunlar, Kuzey'deki belanın göbeğine doğru yol alıyor, sizce de bir benzerlik yok mu?

STS-RYO Türü ve Oyun Dünyasında TBS Esintileri

TBS serisinin, oyun dünyasında STS-RYO (taktik-RYO olarak da adlandırılabiliyor) türüne gerek görsel diliyle gerek oyun yapısıyla yeni bir yorum getirdiğini söylemek herhalde yanlış olmaz. Bu türden oyunlar arıyorsanız birkaç yakın örnek sıralayayım: XCOM, Jagged Alliance, Final Fantasy: Tactics, Disgaea, Tactics Ogre, Regalia: Of Men and Monarchs, Fallout Tactics, Fire Emblem... Liste uzar gider.

Tam bu noktada Ash of Gods: Redemption için ayrı bir parantez açmak istiyorum yüksek müsaadelerinizle. Bu oyun belki özünde güzel bir oyun olarak kabul edilebilir ama beni rahatsız eden bir yönü var: Bu oyun bir TBS kopyası! Yalnızca beni değil, pek çok oyuncuyu ve eleştirmeni de bu nokta rahatsız etmiş olsa gerek ki oyunun incelemelerinde sıklıkla bu yönde eleştirilerle karşılaşıyoruz. Bir sistem tuttuğunda bunun klonlarıyla karşı karşıya kalmamız da kaçınılmaz bir hal alıyor günümüzde ama buradaki durum daha farklı. TBS görsel diliyle de mekaniğiyle de kopyalanan bir oyun. Dolayısıyla, Ash of Gods: Redemption veya benzerlerini oynayıp türe ilgi duyanlardansanız, türün yeniden yükselişinin işaret fişeğini ateşleyen TBS serisini de es geçmeyin. Hem orijinali dururken benzerleriyle yetinmenin ne anlamı var ki :)

Bu arada TBS için yapılmış The Banner Saga: Warbands isimli bir masaüstü oyun seti de bulunuyor; ancak ne yazık ki henüz ülkemize gelmedi.



Karlar altında, izleyiciler eşliğinde... Ölmek için güzel bir gün...



Savaşlardaki belki de en önemli gelişme iki yeni durumla karşımıza çıkıyor. Bunlardan ilki geri sayım. Bazı savaşlarda eğer belirtilen tur sayısı içerisinde düşmanı alt edemezseniz takviye birlikler geliyor. Bu da savaş yorgunu, yaralı grubunuzun daha kalabalık ve güçlü bir düşman grubuyla başa çıkmak durumunda kalması demek. Yapımcı burada "öyle yayıla yayıla savaşmayın, biraz eliniz çabuk tutun" demek istemiş herhalde :) İkincisiyse savaş dalgaları (Waves Combat) meselesi. Bazı durumlarda ilk düşman grubunu yendiğinizde size savaş alanından çekilmek (bildiğin topuklamak işte :)) veya devam etmek tercihi sunuluyor. Eğer devam eder ve savaşı kazanırsanız ödül olarak ek özellikler kazandıran özel bir nesne kazanıyorsunuz, bu nedenle ben çok zor durumda kalmadıkça savaşlara devam etmeyi seçtim. Devam etmeyi seçerseniz, grubunuzdaki savaşçıları rezervde bıraktıklarınızla değiştirme imkânınız var; yaralanmış, güçten düşmüş karakterlerinizi dinç karakterle değiştirip yeni bir savaşa başlıyormuş gibi devam edebilirsiniz. Yani geri sayım durumundakine göre daha rahat bir tabloyla karşı karşıyasınız.

Son bir yenilik de grubumuza katılan karakterler. Bence karakterlerin her birine en azından 1-2 savaşta şans verin, hem onların sağlayabilecekleri katkıyı tecrübe etmiş hem de grubunuzu ne şekilde kurmanın daha uygun olacağına dair fikir edinmiş olursunuz. Örneğin Eirik'in takviye kuvvet olarak ayı çağırması ayrı bir renk katıyor olaya, ayının özel saldırısı bile var :)

lin	osx	win
sw	one	ps4



Nors Mitolojisi ve TBS

Nors Mitolojisi çok zengin bir kaynak gerek edebiyat, gerek sinema, gerek oyun dünyası için. Nors Mitolojisi dediğimizde ilk akla gelen her ne kadar İskandinavya olsa da Germen Mitolojisi de bu grupta ele alınır. Fantastik kurgu edebiyatının kurucusu kabul edilen J.R.R. Tolkien'in de en büyük esin kaynağı Nors Mitolojisi olmuştur.

Peki TBS'den zevk almak için Nors Mitolojisini bilmek gerekiyor mu? Tabii ki hayır. Ama yine de bazı göndermeler hakkında bilgi sahibi olmanın kimseye zararı olmaz. Çoğunuzun aşina olduğu düşündüğüm bir "Ragnarok" meselesi var mesela. Kelime anlamıyla Ragnarok "Tanrıların Kıyameti" demek (benzer bir kelime olan Ragnarøkkr da "Tanrıların Alacakaranlığı" anlamına geliyor). Tanrıların, devlerin ve cümle Midgardlıların katılacağı bu savaş büyük bir yıkımı ifade ediyor. Kuzeyin koca koca tanrılarının bile ölüp gideceği bu savaşın kazananı olmayacak (ya da kazanan için bir Pirus Zaferi olacak diyelim), fakat yıkımın ardından dünya yeniden kurulacak bu efsaneye göre. Aslında oyunumuz tanrıların çoktan ölüp gittiği bir çağda geçiyor. Fakat karanlık ile savaşta kaybedilen kahramanlar, çok büyük bir yıkım ve belki bu yıkımdan sonra yeniden kurulacak dünya hikâyesiyle Ragnarok efsanesi arasında benzerlik kurmak mümkün. Yine efsaneye göre, Ragnarok'un gelişinin bir işareti büyük kış (veya büyük gece) olacak. Hikâyemizin başlangıcında Güneş'in birdenbire duruvermesi ve bir karanlığın yayılmaya başlaması Ragnarok'a bir gönderme olarak değerlendirilebilir mi? Neden olmasın!? Veya oyundaki Dev Yılan (Serpent) ile Jörmungandr arasında bir benzerlik kurulabilir.

TBS içerisindeki dev ırkımız Varl'lar, Nors Mitolojisinde anlatılan devlerden biraz farklılar (özellikle de görünüş itibariyle). Nors Mitolojisinde devler, tanrılarla savaşırken oyunumuzda Varl'lar, Dredge'lerin düşmanı olarak resmedilmişler. Oyunun sevdiğim yönlerinden birisi de bu oldu esasında. Yapımcılar kendine has bir dünya ve o dünyaya ait ırklar, sınıflar ve bir tarihi arka plan geliştirmeyi -yani daha zor olan yolu- tercih ederek tam anlamıyla özgün bir esere imza atmışlar.

Eskilerin yeri ayrı ama ekibe yeni katılan karakterlere de savaşta şans verin.





İYİLER KAZANIR, KÖTÜLÜKLER KAZINIR DEDİLER

Yapımcıların iyi niyetle hareket edip oyunculara kulak verdiklerini, kolaya kaçmaktan imtina edip daha zorlu bir yolda ilerlediklerini ve sonuçta seriyi güzel bir şekilde tamamladıklarını gördükten sonra içimden olumsuz bir şeyler yazmak gelmiyor açıkçası. Çünkü inanın olumsuz denilebilecek noktaların çoğu görmezden gelinebilecek kadar önemsiz kalıyor sundukları güzel deneyim karşısında.

Yine de ucundan kıyısından eleştirmemiş olmayayım. Oyunun son bölümü oynanış olarak gereğinden bir miktar uzun tutulmuş gibi, burada canınız sıkılabilir. Bir de daha epik bir savaşla kapanabilirdi, sanki sıradan bir mücadeleyle tamamlanmış gibi hissettim kendi adıma (İlk oyunun final savaşı gibi bir tablo güzel olmaz mıydı mesela?). Final bölümü uzun tutulurken bir yandan da hikâye çok çabuk bağlanıyor gibi geldi öte yandan (kuantum fiziğine inanmayanlar bunu da açıklasın :)). Yine de haksızlık etmeyeyim, bu haliyle de kitlesini memnun edebilecek düzeyde.

Toparlayacak olursam; sizi yapımcıların oluşturduğu kurgunun içerisine çekip karakterlerle bağ kurmanızı sağlayabilen, hamleleriniz üzerinde düşündürüp türlü stratejiler geliştirmeye teşvik eden ve bunları yaparken zevk almanızı sağlayan bir oyun *TBS*. Rol yapma dediğimiz şey tam da böyle bir şeyi ifade etmiyor mu zaten?



- Oyuncuyu stratejik hareket etmeye yönlendiren oyun dinamikleri
- Taktik çeşitlilik inanılmaz seviyelerde
- Hikâyesi
- Karakterleri
- Görsel dili
- Ve tabii ki müzikleri

—

- Son bölüm hem gereğinden fazla uzatılmış hem de hikâyeyi fazla hızlı bağlıyor gibi
- Belki daha epik bir savaşla final yapılabilirdi

8+



Son Karar

Türü sevenler zaten kaçırmayacaktır. Türle yeni tanışacak olanlar için de hali-hazırdaki en makul tercihlerden birisi.

TÜR: Taktik / RYO | **YAPIM:** Stoic | **DAĞITIM:** Versus Evil | **DİJİTAL İNDİRME:** 49 TL (Steam), 59 TL (XBL), 25 dolar (Nintendo eShop)
YAŞ SINIRI: 16+ | **DAHASI İÇİN:** bannersaga.gamepedia.com

NORS MİTOLOJİSİ VE KUZEY OYUNLARI

Nors Mitolojisine ucundan kıyısından bulaşan oyunları bile büyük bir hevesle beklediğimiz günlerden, olaya göbekten dalan oyunların dönemine geldik çok şükür. Geçtiğimiz yılın sağlam ve bol ödüllü oyunlarından *Hellblade: Senua's Sacrifice* ve bu yılın şu ana kadarki en iyi oyunu olarak gördüğüm (bana kalırsa yıl sonunda da yerini koruyacak, safımız belli olsun:)) *God of War;* Kuzey söylencelerini, tanrılarını, yarı-tanrılarını ve kuzey topraklarını ekranlarımıza taşıyarak bu alanın esasında ne kadar da kıymetli bir kaynak teşkil ettiğini, oyunculara sunulabilecek pek çok hazine barındırdığını bir kez daha gözler önüne sermiş oldu. Siz de kuzeyin hikayelerine merak salanlardansanız bakabileceğiniz oyunlardan bir kısmını aşağıda bulabilirsiniz: Bu listede yer verilebilecek daha pek çok oyun var aslında; *Ancestor's Legacy, For Honor, Bayonetta 2, Expeditions: Viking, Vikings: Wolves of Midgard, Viking: Battle For Asgard, Through the Woods, Munin, Oddmar* gibi. Ama bütün oyunlardan bahsetmeye kalksak herhalde derginin yarısını bu yazıya ayırmak gerekirdi. Bir de gelecek oyunlar var. Eğer "Kuzey" sizlerin de ilgisini çekiyorsa (buraya kadar okuduğunuza göre çekiyor olmalı); *Eitr, Unto the End* ve *Rune: Ragnarok* gibi oyunları takip listenize alabilirsiniz.



Magicka

Nors Mitolojisinden esinlenmiş, içinde büyülerle falan uğraştığımız esprili bir oyun olsun diyorsanız, o oyun bu oyundur. Gerçi bunu diyen kaç oyuncu vardı ki bu oyun çıkana kadar :) Co-op oynanışa imkân veren, elementleri birleştirip türlü türlü büyü geliştirdiğiniz eğlenceli bir oyundu.



Jotun

Kendini ispat edemeyenler Valhalla'ya giremez! Viking Savaşçımız Thora, ölümünün ardından kendisini tanrılara ispat etmek ve Valhalla'ya giriş hakkı elde etmek üzere verilen ikinci şansı değerlendirmeye çalıştığı bir mücadeleye atılıyordu. El çizimi grafiklerle güzel bir keşif-aksiyon oyunu olarak nitelendirebilecek bir oyundu Jotun.



Dead in Vinland

Bir miktar zanaat ve RYO öğesi eklenmiş, hayatta kalma/kaynak yönetim tarzında oyunlardan. Yapımcının önceki oyunu Dead in Bermuda'nın geliştirilmiş hali diyebiliriz. Öyle uçan kaçan mitolojik bir hikâye, efsaneler falan beklemeyin. Gemileri batan bir Viking grubu karaya çıktıkları yerde bir yerleşim merkezi kurup geliştirmeye ve hayatta kalmaya çalışırlar, karşılaştıkları düşmanlarla savaşırlar vs.



Die for Valhalla!

Bu sene çıkan Viking temalı oyunlardan. "Kes, biç, parçala, dünyayı kurtar" ya da buna benzer bir şey işte oyunun tarzı. Nors Mitolojisi'yle Lovecraft mitosunun birleştiği bir oyun olduğuna dair rivayetler var. Valkürler, açılan portaldan dünyalarına yayılan tehdide karşı bir mücadeleye girişiyorlar ve büyük düşmanı alt etmeye çalışıyorlar. Bir GoW değil elbette, ama birkaç saat kafa dağıtayım, stres atayım diyenlere hitap edebilir.



Year Walk

İsveç efsanelerinden birisi olan "Year Walk"u kendisine çıkış noktası ve isim olarak almış bir gerilim-macera oyunu. Rivayete göre, yılbaşından önce yapılan bir ritüel "Yılbaşı Yürüyüşü". Geleceğini merak edenler, ormanın içinde bir yürüyüş gerçekleştirip sonunda kiliseye giderek gelecekten bir işaret görmeye çalışıyorlar. Bu ritüeli 7 defa gerçekleştirenin özel bir yeteneğe kavuştuğuna inanılıyor. Oyunumuzda işlenen de işte böyle bir yürüyüşte yaşananlar. Kısa sürse de beğenilen bir oyundu. Denemekten zarar gelmez.



Age of Mythology

AoM olmayan mitolojik oyunlar listesi olmazdı herhalde :) Yunan, Mısır ve Nors Mitolojisinden karakterler ve yaratıkların yer aldığı bir strateji oyununun ne kadar zevkli olacağını görmüş olduk sayesinde. Her ne kadar hikâyenin temeli Yunan Mitolojisi olsa da Kuzey de es geçilmemişti. Oyunda yer alan "Kuzeyliler"; Odin, Thor, Loki, kahraman olarak Hersir ve titan olarak Ymir'di. Zevkli bir oyundu vesselam. Dur bir daha başlayayım...



Northgard

İskandinav Mitolojisi'le alakalı bir strateji oyunu. Bir klan seçerek yeni keşfedilen bir kara parçasında diğer klanlara karşı üstünlük kurmaya çalışıyorsunuz. Oyuncuları ikiye bölmüş durumda; bir kısmı sevdi bağrına bastı (sonuçta yılların özlemi), diğerleri ise kâğıt üstünde mantıklı gibi görünen ama oynarken oyuncuyu bezdiren ve hep aynı şeyleri tekrar ettiren mekaniğine sevgi (!) dolu cümleler kurarak ortamlardan uzaklaştı.



Hellblade: Senua's Sacrifice

2017'nin sürprizi *Hellblade*'di benim için. Senua adında psikozlu bir Kelt kızına eşlik ediyorduk. Druth'un ağzından dinlediğimiz Kuzey söylenceleri ve Nors Mitolojisinden çeşitli öğeler hikâyeyi zenginleştirirken, Senua geçmişin hayaletleriyle yüzleşiyor ve hayatına huzurlu bir şekilde devam edebilmesinin önündeki engelleri tek tek aşıyordu.



The Elder Scrolls V: Skyrim

Anlatmaya gerek yok, zaten biliyorsunuz! Bu oyunu duymayan birisi son 7 yıldır dünyayla iletişimin koptuğu bir adada yaşıyor olmalı, net. Her ne kadar Nors Mitolojisi'yle doğrudan ilgili bir oyun olmasa ve kendine ait bir evreni anlatsa da Kuzey'i en iyi tasvir eden oyunlardan birisidir *Skyrim*. Serinin 6. oyununu yıllarca bekleyeceğimiz E3 konferansında bir kez daha teyit edildiğine göre, modlayıp oynamalara devam.



God of War

Bu listeye koymasaydım linç edilirdim herhalde :) Haksız da sayılmazlar böyle düşünenler. Büyük bir heyecanla bekledik Kratos'un Kuzey topraklarındaki macerasını. Cory Barlog beklentilerin de ötesinde bir deneyim yaşattı oyunculara. Kuzeyin 9 diyarına da gidebildiğimiz, türlü türlü mitoloji kahramanına, yaratıklarına ortamları dar ettiğimiz oyunda, bildiğimiz ne kadar isim varsa, mitolojide anlatılandan çok farklı hikayelerle çıktı karşımıza. Barlog böyle anlattıktan sonra hiçbir şikâyetim olmaz.

Hayır ağlamıyorum, gözüme ilahiyat kaçtı.







GRAY DAWN

Dini göndermelere doymak istiyorsanız...

ESER GÜVEN

Gazı kaçmış kola içmek.
40 derece sıcakta kazakla gezmek.
Kış günü buz gibi suyla duş almak.
Alone in the Dark filmini arka arkaya üç kez seyretmek.
Havası inmiş bir topla basketbol oynamak.

Bunlar ne diye mi düşünüyorsunuz? *Gray Dawn* oynamak yerine yapabileceğiniz ve büyük ihtimalle daha fazla keyif alacağınız şeylerden yalnızca birkaçı. Ama elbette zevkler ve renkler tartışılmaz. "Şöyle bol din soslu bir yürüme simülasyonu olsa da oynasak, ama şöyle her tarafından haçlar, İsa'lar, dini kavramlar fışkırsın, daha azı kesmez beni" diyorsanız *Gray Dawn* belki de tam olarak sizin oyununuzdur.

Nedir bu papazların çektiği?

Gray Dawn'da 1920 yılına, Noel arifesine gidiyoruz. Adımız Papaz Abraham ve bize yardımcı olan çocuklardan biri kayıp. Hani olur ya mihrapta papazlara yardım eden ve adları bazen de istismarla anılan çocuklar... Kayıp olan da öyle bir çocuk işte. Baş şüpheli biziz, çocuğun öldüğü ve katilinin de biz olduğumuz düşünülüyor. Derdimiz çocuğu bulmak ve masumiyetimizi kanıtlamak. Ama çocuğa ve nasıl kaybolduğuna dair anılarımızda sıkıntı var, çünkü bu anılar yer yer Şeytan'ın, yer yer Tanrı'nın müdahaleleriyle çarpıtılmış durumda. Evet, Tanrı'nın diyorum çünkü oyunda Tanrı da yer alıyor, hatta en başta bizimle konuşuyor falan. Bayağı din içerikli bir oyun olduğunu söylemiştim.

Yukarıda oyunun konusunu anlattım ama siz de oynarken göreceksiniz ki başta size bilgisi verilen bu konuyla oynarken başınıza gelenler birbirinden o kadar alakasız ki bir noktada oyunun ne anlatmaya çalıştığını veya sizi nereye yönlendirmeye çalıştığını tamamen unutuyorsunuz. Neyin gerçek, neyin hayal, neyin size dikte edilen hatıralar olduğu birbirine karışıyor. Yani "masumiyet kanıtlamaya çalışıyoruz" dediğim için gerçekten de bir şeyler yapmaya çalışacağınızı sanmayın, bu yürüme simülasyonunda yürüyor, yürüyor ve yürüyoruz. Arada bir de bir şeylere tıklıyoruz ama herhangi bir gizem veya bulmaca çözmeye çalışmıyoruz. Her iki adımda bir İncil'den pasajlar, Abraham'ın kendi kendine mırıldandığı ilahi cümleler vs. eşliğinde acaba nasıl bitecek diye oynamaya devam ediyoruz.

Biraz Cennet'te yürüyelim

Gray Dawn'ın güzel bir temposu yok. Oyun sık sık 'bölüm arası' ekranıyla kesiliyor ve kendimizi farklı bir yerde buluyoruz. Zaten bir türlü içine giremediğimiz hikâye bu sayede iyice sıkıcı bir hal alıyor. Hikâye sıkıcı ama oyunda o kadar çılgın şeylerle karşılaşıyorsunuz ki bir noktada zaten 'yemişim hikâyeyi' moduna giriyorsunuz. Girdiğiniz kütüphanede binlerce "Death of God" kitabıyla karşılaşmak, dev bir tavşanın peşine düşmek, kendinize kanat yapıp kilisedeki alevlerin üzerinden uçmak, Noel Baba kızağına benzeyen bir kızakla (bunu da geyikler çekiyor) seyahate çıkmak gibi tuhaf şeylerle yüz yüze gelmek bu oyun için sıradan bir şey.

Grafiksel olarak özellikle de mimari anlamda başarılı bir iş çıkarmış olan *Gray Dawn*, iç tasarımda gösterdiği özeni karakterlere yansıtamamış. Modellemeler oldukça amatör ve gözü rahatsız ediyor. Ama oyunun asıl batırdığı nokta seslendirmeler. Şu an apartmandan çıkıp yoldan rasgele bir kadın, bir erkek ve bir çocuk çevirsem emin olun daha ikna edici, daha isabetli seslendirme yapar. Abarttığımı düşünüyorsanız oyunun ücretsiz demosunu oynamanızı öneririm.

Ama hepsinden de önemlisi... Oyun sıkıcı. Geçen ay *Agony*'de de çok sıkılmıştım, üstüne *Gray Dawn* resmen içimi bunalttı desem yeridir. Ortada bir çaba var ama bu çaba oyuncuya iyi zaman geçirtmeye yetecek bir çaba değil. Sonlara doğru dini kavramları ciddi anlamda sorguladığını da ekleyeyim, bu tür şeylerden rahatsız oluyorsanız hiç bulaşmayın efendim.



- İlginç birkaç fikir içeriyor
- Sorgulayıcı ve düşündürücü bir hikâye anlatmaya çalışıyor
- Özellikle iç mekan tasarımları gayet güzel
- İki farklı sonu var



- Seslendirme kalitesi çok kötü
- PoV çok alçak
- Güya korku içerikli
- Yer yer iyice saçmalaşıyor
- Karakter animasyonları başarısız

5



Son Karar

Her yeri dini objelerle dolu bir oyun oynamak istiyorsanız...

TÜR: Dini Yürüme Simülasyonu | **YAPIM:** Interactive Stone | **DAĞITIM:** Interactive Stone | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-130-gd

SODA GIRLS

Gazoz olma, soda ol!

EREN ERYÜREKLİ

İyi bir beat 'em up yapmak dışarıdan kolay gibi görünebilir. Ama değildir. Bir kere oyun tarihinin en çok ürün veren türlerinden birisi bu ve özellikle de günümüzde bu türde nasıl bir orijinallik yakalayabilirsiniz orası biraz sıkıntılı. Zor iş yani... Bu zorluk oynanışın genellikle yanlamasına gidip önüne geleni tekmelemekten ibaret olmasından sebep tabii ki. Hadi diyelim aralara platform bölümleri koydunuz 3-5 tane. I-ıh kurtarmaz... Şansınız düştükçe düşüyor yeni bir şeyler ortaya koymak konusunda.

İşte büyük sitelerde hiç incelenmeyen, Metacritic ortalaması dâhi olmayan, Ömer'le Steam'in izbe köşelerinden bulup çıkardığımız gizli cevher *Soda Girls* bu orijinalliği bir şekilde yaratabilmiş bir oyun. Konusundan bahsetmeye gerek yok pek, siz 7 adet Soda Girl'den birini seçip şehri kuşatmış zombileri dövüyorsunuz oyun boyunca (ki bu kızlardan birinin kontrol edilebilir mecha'sı, bir başkasının katanası var). Düşman çeşitliliği gayet yeterli ve oyunun Powerpuff Girls - anime karışımı stili de gayet hoş. Bol kanlı dövüşler yapacaksınız ve hasar aldığınızda da bol bol soda içip gazınızı atacaksınız. Buraya kadar her şey normal, lakin her karakterin 5'li bir kombosu olduğunu, her birinin 27 çeşit hareketi olduğunu ve bunları kafanıza göre dizebildiğinizi söylediğimde akıl almaz bir oynanış çeşitliliği çıkıyor karşımıza. Hatta karakter başına tam olarak 80,730 adet olasılık mevcut. Hesapladım, evet.



Soda yanına dondurmanın iyi gittiğinin canlı kanıtı Eve.

Ummanları aşan bir çeşitlilik

İşin daha da iyi yanı bu hareketler öyle birbirinin kopyası falan da değil. Kimisi hızlı vuruş, kimi ağır bir darbe veya kimisi de seri birkaç vuruştan oluşuyor hatta blok yapabildiğiniz hareketler bile mevcut. Durum böyle olunca da rakiplerin hareketlerini ezberlemek ve ona göre kombo dizip strateji oluşturmak hayatta kalmanızla ölmeniz arasındaki ince çizgiyi belirliyor. Buna her karakterin birbirinden oldukça farklı oynanışlarını, detaylı bir geliştirme sistemini ve hatta karşınıza çıkan düşmanların seviyelerini arttırıp onları daha dişli ama daha çok soda kapağı düşürür hale getirebildiğinizi (oyundaki para birimi) de ekleyeyim. Yani, vay canına! Adamlar döşemiş...

Aç bi' soda!

Şu da var ki aynı bölümleri oynuyorsunuz sürekli ve oyunu bir kez bitirmek de çok zor değil, lakin diğer kızları açmak için de her karakteri geliştirmeye kasmak bir süre sonra yorucu olabiliyor. Buna kabız platform bölümlerini, iğrenç menü tasarımlarını ve sinir bozucu bazı boss savaşlarını da eklediğimizde büyüsü biraz bozuluyor *Soda Girls*'ün ama totalde geçireceğiniz eğlenceli saatlere de gölge düşürmüyor bence. Zira *Soda Girls* nice büyük bütçeli yapımın sunamadığı hareket özgürlüğünü oyuncuya sunarak boyundan bayağı büyük bir işe kalkışıp genellikle de başarılı olmayı gayet iyi biliyor.





Bütün kızlar toplandık!

+
- Eğlenceli ve derin stratejilere imkân sağlayan oynanış
- Görsellik cıvıl cıvıl
- Müzikler keyifli
- Karakterler arasındaki farklar
- Bölümler kısa ama dolu dolu
- Destek güçlendirmeler ve düşmanları geliştirebilmek
- Karakter başına 80,730 kombinasyon

−
- Sesler vasat seviyede
- Fazla tekrar edebiliyor
- Kimi boss'lar lüzumsuz kastırıcı
- Bazı hitbox hataları
- Menü tasarımları



7+



Son Karar

İçerdiği muazzam çeşitlilikle beni epey bir şaşırttı. Sizi de şaşırtacağına şüphem yok.

TÜR: Beat 'Em Up | **YAPIM / DAĞITIM:** Bomber Studio | **DİJİTAL İNDİRME:** 16 TL (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 16+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-130-soda

RED FACTION: GUERRILLA *RE-MARS-TERED*

Çekiçler elimizde, biz gideriz yıkmaya hey yıkmaya!

YASİN İLGÜN

Benim adıma Red Faction Serisi'nin en harikulade oyunu *Red Faction: Guerrilla*'dır, dolayısıyla oyunun Re-Mars-tered sürümü duyurulduğunda bir hayli mutlu olmuştum. Çekici elinize alıp oyunun dünyasındaki neredeyse her yapıyı yıkıp geçebiliyordunuz. Üstelik bu yıkımlar da hiç öyle ezbere ve birbirini tekrar eden türde değildi, bir sürü farklı çeşit bina, duvar, kule vb. vardı ve hepsi de çekiçle ya da patlayıcıyla vurduğunuz yere göre farklı şekilde hasar alırdı. Üstelik yıkımın altında kalırsanız karakteriniz Alec Mason'ın da canı giderdi. 2009'da çıkan bir oyun için böylesine bir fizik motoru gerçekten çok etkileyiciydi. Tabii bu işin altından kalkan ilk oyun *RFG* değildi, daha öncesinde *Battlefield: Bad Company*'le zaten binasal yıkımın oyunlara ne kadar tat kattığını tecrübe etmiştik. Yine de ortalığı yıkmak için bir çekiç kullanmak daha keyifliydi.

Özür dilerim bıdı bıdı yapmaktan da asıl konuya giriş yapamadım bir türlü. *Red Faction: Guerrilla*'ya halihazırda Steam'de sahipseniz kütüphanenizi bir kontrol edin derim zira *Re-Marstered* sürümü ücretsiz olarak kütüphanenize eklenmiş olmalı. Peki nostaljik bir maceraya atılmaya veya bu oyunu daha önce oynamadıysanız bir şans vermeye değer mi? Evet, değer. Tekrar ediyorum: Değer. Bir kere daha tekrar edeyim:

Değer!

Oyun görsel olarak etkileyici bir seviyede olmasa da 2018 standartlarında pek de sırıtmıyor ve zaman zaman Mars'ın büyüleyici atmosferine dalıp gidebiliyorsunuz hatta. Üstelik bir yenilenmiş sürümde olması gereken yüksek çözünürlük (21:9 da dâhil) desteği de kusursuz bir şekilde karşımızda. Bu devirde elden geçmiş versiyonları hâlâ maksimum 1080p yapanlar gördük neticede... Neyse efendim, oyunun fizik motoru nasıl bıraktıysak öyle, yani hâlâ taş gibi. Ortalığı yıkmak, dökmek ve patlatmak hâlâ başka hiçbir oyunun sunmadığı bir şekilde keyifli. Dünya Savunma Gücü (EDF) Mars'ta terör estirirken Mason'la bu tiraniye karşı savaşmak ve Mars'ı özgürleştirmek için varımızı yoğumuzu ortaya koymak da yeterince iyi bir hikâye. Amma ve lakin hikâye benim hatırladığım kadar sürükleyici değilmiş, orada biraz üzülmedim desem yalan olur. Oyunu ilk defa oynadığımda 19 yaşındaydım ve kahramanımız Alec'in Red Faction'a katılış hikâyesi benim için duygusal bir tecrübeydi. Ancak oyunu tekrar oynayınca aslında hiçbir derinliği bulunmayan bir hikâye oynadığımı ve hatta o ilk sekansın da o kadar da duygusal olmadığını fark ettim. Yine de bizi oyunda tutmayı başaracak kadar kaliteli bir hikâye var karşımızda. Amerikan filmi klasiklerini ve klişelerini bol bol tecrübe edeceksiniz ama, uyarmadı demeyin.

Oyunda yeni bir silah yok, keza yeni oyunlara oranla da aslında çok az silah seçeneği mevcut ancak oyundaki silahlarımız da yılların eskitemedikleri arasında diyebilirim. Araç çeşitliliği de yine bu çapta bir oyun için hâlâ yeterli, zaten harita çok da büyük değil ve sağ olsun Red Faction'daki dostlarımız bizi araçsız bırakmıyorlar. Güvenli bölgelerde biraz koşarsanız hemen biri gelip yanınıza güzel bir aracı park edip gidiyor.

Çok oyunculu modda oyuncu bulmak

Oyunun senaryosunu bitirdikten sonra çok oyunculu moda dalış yapmayı planlıyorsanız çok da heveslenmeyin derim. *Re-Marstered* sürümü oyuncularla buluşalı daha kısa bir süre oldu ancak maç bulmak gerçekten de zor ve kimi zaman imkansıza yakın bir hal alabiliyor. Halbuki oyunun çok oyunculu modu başka hiçbir oyunda bulamayacağınız mekaniklere sahip. Hatta oyunun küçük çaplı topluluğunda insanlar sık sık kendisini Thor zannedip gülümseten espriler yapabiliyor. Oyunun bir sürü insana ücretsiz dağıtılmış olmasına rağmen bu tarafta yeterince kişiyi kendine çekememiş olması üzücü. Yine de oynayın ve oynatın!



- Ortalığı yıkıp dökmenin en keyifli olduğu oyunlardan biri
- Oyunun ilk sürümüne sahipseniz Steam kütüphanenize ücretsiz olarak ekleniyor
- Optimizasyon başarılı, grafikler yeterli ve hatta yer yer oldukça doyurucu

−

- Çok oyunculu modunda gelen yalnızlık hissi
- Oyuna yeni bir içerik eklenmemiş

7+



Son Karar

Oyuna içerik olarak bir yenilik katmasa da hâlâ çok keyifli ve görsel olarak (ve tabii çözünürlük olarak) 2018 için uygun bir hale gelmiş.







Bir gün bir oyunda patlattığımız bir şeyden fırlayan taş başımızı yaracak kesin ama hayırlısı.

TÜR: TPS | **YAPIM:** Kaiko Games | **DAĞITIM:** THQ Nordic | **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam), 89 TL (PSN), 65 TL (XBL) | **DAHASI İÇİN:** redfaction.wikia.com


Bazı mekân tasarımları çok güzel ama karakter modelleri ve animasyonlar korkunç.



HERO-U: ROGUE TO REDEMPTION

Okula başladık heya okula başladık!

EGE SAĞIN

Görkemli bir şato, bir kahramanlık okulu, birbirinden tuhaf karakterler, konuşan hayvanlar, hayaletler, gizli geçitler, zindanlar, mağaralar… Çılgın bir macera için gereken her şey var. Yani en azından en başta öyle görünüyor. Altı sene ve iki Kickstarter kampanyası ardından çıkan *Hero-U* aslında çok tecrübeli ve başarılı bir ekibin işi. *Quest for Glory* oyunlarını geliştiren Lori ve Corey Cole'un yaptığı oyun o çok eski izometrik macera/RYO'ların havasını yakalamaya çalışıyor fakat o havayı yakalamakla, gerçekten çağ dışı bir oyun olmak arasındaki çizginin sık sık yanlış tarafına düşüyor.

Hırsızlık yaparken yakalanan karakterimiz gizemli bir adamın çabasıyla kahramanlar okuluna verilir. Burada rogue'ların Barodan Atılmış Ozanlar Sınıfı isminde özel, gizli bir sınıfı var. İşte bu karakterimiz sınıfta rogue yeteneklerini geliştirirken aynı zamanda onu okuldan atmaya çalışan uyuz hocaya karşı mücadele edip, şatonun ve onu oraya götüren adamın gizemini çözmeye çalışıyor.

Hero-U'nun kilit özelliği, onu isterseniz yetenek puanı sistemine sahip ham bir macera olarak da oynayabilmeniz. Yani zindanlara inmeniz, savaşmanız gerekmiyor. Hero-U içerik zengini bir oyun ama yeterince iradeniz varsa Sneak özelliğini 100'e çıkarıp düşmanların arasından sıyrılarak her şeye ulaşmanız da mümkün. Sorun şu ki zamana karşı yarıştığınız için bu çok zor, zaten sorunlar da biraz burada başlıyor.

Oyunlarda zamana karşı yarışmayı oldum olası sevmem ama bu bir tercihtir ve oyunu incelerken kişisel zevkime göre değil, yaptığı tercihi ne kadar doğru uyguladığına göre değerlendirmem gerekir. *Hero-U*'nun bu noktada temel bir sorunu var: Yetenekleri geliştirmek gerçekten uzun bir grinding sürecine dönüşüyor. Oyunun en çok eleştirilen noktalarından biri de bu zaten. *TES* serisindeki gibi kullandıkça geliştiriyor olsak bile her kullanışımızda gelişmediği gibi bunun ne zaman olacağı biraz şansa bağlı. Zamanla ilgili olan kısımsa şu: Garanti 1 puan artıran eylemler 1 saat sürüyor. Başta bu sorun gibi görünmeyebilir ama iki ders arası ya da ders ve yemek arası 1 saat oluyor, yol da 5 dakika sürüyor. Yani o yolu gideceğiz diye 1 saatlik çalışmadan oluyoruz ve 55 dakikalık koca bir boşluk kalıyor. Bu sürede geliştirebileceğimiz yetenekler de maalesef çok kısıtlı. Bu kadar grinding olan bir oyunda günde 2 saatlik yetenek geliştirme çalışmasını kaybetmek epey can sıkıcı.

50 günde devri şato

Gündüz derslere girip ders çıkışında ister zindana inme ister daha fazla ders çalışma gibi yöntemlerle hem içeriğe ulaşıyor hem de karakter geliştiriyoruz. *Persona* havası var biraz. Zaten okulda karşılaştığınız her karakterle ilişki seviyesi ve romantizm seçenekleri de mevcut. Tabii bunlar da çok ciddi grinding istiyor. Oyunun toplamda 50 gün sürdüğünü düşünürsek, tek oynayışta her şeyi yapmak zor. O yüzden belli bir oynayış biçimi seçip yetenekleri ona göre grind'lamalı, ilişkilerden de gözünüze birkaç tane kestirip onlara odaklanmalısınız.

Beni rahatsız eden bir nokta da bazı olayların belli günlere zorlanması oldu. Örneğin başlarda bir hırsız yakalama görevi var ve epey uzun, birkaç gün boyunca aşama aşama ilerliyor. Sorun şu ki hırsız kim biliyorum, saat kaçta nerede olacak biliyorum, tuzağım var, tuzağa koyacağım ve ilgisini çekecek şey de hazır. Fakat oyun koydurtmuyor. Tuzağı kuramıyorum, illa geç kurduruyor, sonra ah vah uykum geldi gideyim yatayım oluyor. Bu da oyunun sunduğu o özgürlük ve "dilediğin gibi oyna" illüzyonunun kırılması demek.

Grafikler ve özellikle de arayüz çağdışı. Bazı arka planlar aşırı güzelken bazıları vasat kalmış, karakterlerin konuşurken çıkan surat resimleri genelde güzel ancak hareket halindeki karakterlerin animasyonları tarih öncesinden kalma gibi. Kullanıcı arayüzüne ne desem boş. Tüm bunlara karşın içerik zenginliği, mizahı ve nostaljik havasıyla oynamaya da değer bir oyun *Hero-U*. Fakat özellikle bu tarz oyunları sevmiyor ve RYO etiketine bakıyorsanız çok fazla heves etmeyin derim.



+
- Nostaljik bir macera hissi
- Kahraman okulu havasını iyi veriyor
- Her diyalogdan mizah fışkırıyor
- İçerik açısından çok zengin

−
- Bu kadar grind 2. kez oynamayı zor kılıyor
- Bazı espriler çok kötü
- Grafikler ve arayüz çağdışı

7



Son Karar

Grind'a tahammül edebilirseniz bol içerikli, güzel bir macera.

Kapı dinleyerek Perception, masadaki asma kilitlerle Lockpicking, etrafta sürekli çömelip dolaşarak Sneak özelliklerini geliştirebilirsiniz.

TÜR: Macera / RYO | **YAPIM:** Transolar Games | **DAĞITIM:** Transolar Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 57 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-130-hu

DOSYA
İNCELEME

OCTOPATH TRAVELER

Yol Nereye Götürürse...

EREN ERYÜREKLİ

Yollar yüründükçe hem aşınır hem de yolcularını aşındırır, onları eğitir ve uzunluğa bağlı olarak yolcusunu yeni bir insan olarak varış noktasına ulaştırırlar. Bana göre oyunlarda aştığımız kilometrelerce yol da böyledir. Zira yürünen yollar ve yaşanılanlar her ne kadar başkalarının hayal güçlerinden çıkmaysa da nihayetinde dönüp dolaşıp bizim oynama şeklimize göre şekillenen öznel deneyimler yaratırlar. Ve öznel deneyimler de 'ben' dediğimiz yap-bozun en kritik parçalarıdır. İşte Switch'e taze taze çıkan *Octopath Traveler* özünde bu aşılan yollarla deneyim kazanma, yolda olma, yol nereye götürürse oraya gitme temaları üzerine kurulmuş, uzun süredir görmediğimiz ve muhtemelen uzun süre de göremeyeceğimiz özgünlükte bir Japon tipi RYO. Çantalarınıza ilk erzağınızı koydum, size düşense bana bu çatallı ve dolambaçlı yollarda eşlik etmek değerli seyyahlar.

16 bit master race

SNES (Super Nintendo Entertainment System) video oyunları tarihini değiştiren bir konsoldu. Japon yapımcıların altın çağını yaşadıkları döneme denk gelmişti ve o zamanların pek çok oyunu şimdi klasik olarak anılıyorlar. *Octopath Traveler* kaderin bir cilvesiyle yine bir Nintendo sistemine çıkarak o 16 bit şaheserlerin geleneğini hem biçimsel hem de alışkanlıklar yönünden devam ettirmekte. Tabii çorbaya kendi tuzunu da katarak. Unreal motoruyla hazırlanan grafikler 3 boyutlu hafif izometrik baktığımız bir dünyada iki boyutlu bıdı bıdı karakterlere sahip. Bu 16 bit karakterlerin sprite'ları muazzam başarılı ve tüm o pikselli hallerine rağmen tüm hisleri yansıtabilmişler. Mekânlar da çok tatlı ve modern kamera efektlerinin (örneğin ön planların bulanık olması, arkada oynaşan ışıklar, parlayan karlar gibi) tüm albenisine sahip. Yine savaşlardaki görsel efektler, animasyonlar, kasabalar, zindanlar ve yaratık tasarımları da 1. sınıf. Hani ancak bu kadar güzel modernleştirilip günümüze uyarlanabilirdi o dönemin grafikleri. Görsel olarak bakmaya doyulmayan şahane bir oyun *Octopath Traveler*. Bunda aslan paylarından birisi tabii ki CV'sinde *Vagrant Story, NieR: Automata* gibi oyunlar bulunan efsanevi çizer Akihiko Yoshida'ya ve onun izinden giden stiliyle *Bravely* serisinde çalışıp burada da görsellerin başında olan Naoki Ikushima'ya ait. Onların çizimlerinden gelen doğallık oyunun tüm çehresine yansıyarak eskinin samimi tadını geri getirmiş.

8 ayrı koldan akan bir nehir misali

Octopath Traveler sunumunda da ilginç bir yol izleyerek bizlere diyor ki; "Arkadaşım al sana 8 adet karakter. Nerden başlarsan başla, kiminle oynarsan oyna. İster solo kas, ister diğerlerini de macerana ortak et, seçim senin". Bu özgür yaklaşım öykünün 8 karakter arasında bölüştürülmesine yol açmış. Hatta her karakterin yolu birbirinden o denli farklı ki birbirleriyle kesişmiyorlar bile… Yani söz gelimi klasik JRYO'larda alışıldığı üzere karakterler öykü ilerledikçe olaya katılıp nihayetinde tek bir epik yolculuğun parçası olup dünyayı kurtarmıyorlar. Hikâyeleri daha ufak, daha kişisel. Sayfaların orasına burasına dağıttığımız kutulardan karakterleri daha yakından tanıyabilirsiniz der, bu parçalı yapının avantaj ve dezavantajlarından bahsetmeye geçerim.



Henüz tanıyıp bilemediğimiz yiğitler.

Karakterler



OLBERIC EISENBERG

Yaş: 35
Cinsiyet: Erkek
Meslek: Savaşçı (Warrior)
Öyküsü: Olberich yanıp yıkılmış bir ülkeden gelen onurlu bir savaşçıdır ve artık bir paralı asker olmuştur. Karşısına çıkan eski bir tanıdık onu geçmişindeki hesaplaşmaları temizlemeye iter.
Faydalı Yan Meslekler: Tüccar, Şifacı, Avcı, Savaşüstadı (Gizli Meslek Warmaster)



CYRUS ALBRIGHT

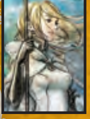
Yaş: 30
Cinsiyet: Erkek
Meslek: Bilge (Scholar)
Öyküsü: Atlasdam akademisinde eğitmenken ismi bir dedikoduya karışan, aynı zamanda da kayıp bir parşömenin izini süren Cyrus tam bir bilgi âşığı ve araştırmacıdır.
Faydalı Yan Meslekler: Tüccar, Rahip, Şifacı, Büyücü (Gizli Meslek Sorcerer)



TRESSA COLOZONE

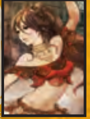
Yaş: 18
Cinsiyet: Kadın
Meslek: Tüccar (Merchant)
Öyküsü: Sonsuz bir merakı ve para edecek eşyaları görmeye yatkın bir gözü vardır Tressa'nın. Babasının mütevazı dükkânından dünyayı gezip görmek ve büyük bir tüccar olmak için ayrılır.
Faydalı Yan Meslekler: Hırsız, Şifacı, Bilge, Rünhakimi (Gizli Meslek Runelord)

Karakterler



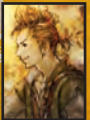
OPHILIA CLEMENT

Yaş: 20
Cinsiyet: Kadın
Meslek: Rahibe (Cleric)
Öyküsü: Bağlı olduğu kilisenin alev ritüelini gerçekleştirmek son anda üstüne kalan Ophilia, diyarı gezip kiliselerdeki sonsuz alevi yeniden yakmasını gerektiren bir hac yolculuğuna çıkar.
Faydalı Yan Meslekler: Tüccar, Bilge, Dansöz, Kâhin (Gizli Meslek Starseer)



PRIMROSE AZELHART

Yaş: 23
Cinsiyet: Kadın
Meslek: Dansöz (Dancer)
Öyküsü: Ailesini katleden gizli örgütün izini zorla dans ettirildiği çöl şehrinde yakalayan Primrose intikam için yemin eder ve yoluna ne çıkarsa çıksın durmamaya kararlıdır.
Faydalı Yan Meslekler: Hırsız, Şifacı, Avcı, Kâhin (Gizli Meslek Starseer)



ALFYN GREENGRASS

Yaş: 21
Cinsiyet: Erkek
Meslek: Şifacı (Apothecary)
Öyküsü: Alfyn çocukluğunda onu iyileştiren ve örnek aldığı lokman hekimin yolundan giderek dört bir yanda şifa arayanların acılarına merhem olmak için seyahat etmeye karar verir.
Faydalı Yan Meslekler: Tüccar, Savaşçı, Avcı, Savaşüstadı (Gizli Meslek Warmaster)

Bu sistemin iyi yanı oyunu açıp yaklaşık 1 saat kadar oynayarak bir karakterin öykü bölümünü bitirebiliyor oluşunuz (ki hepsinin 4'er bölümü var). Bu hem bir başarı hissi sağlıyor hem de örneğin oyunu dışarıda mobil oynarken dağılmanızı engelliyor ki oyunun haritası gerçekten geniş ve gidebileceğiniz çok fazla yer var. Bu işin bünyeyi yormaması için de belli ki parça parça vermek uygun görülmüş öyküleri. Öte yandan bu yapı karakterlerin aralarında bir bağ kurulmasını da engelliyor kısa ve yüzeysel ara sahneler haricinde. Örneğin siz Tressa'yla başlamışsınızdır ve onun öyküsü sarmıştır, lâkin sonrasında gezip dolaşırken bir diğer karakterin öyküsüne geçip onu izlemek ve bunu 8 kez yapmak bazen çok gelebiliyor. Ki en başta tüm öykülerin benzer olduğunu belirtmek gerek. Buradaki "en başta" kısmına dikkatinizi çekerim zira bölümler ilerledikçe karakterlerin dünyayla etkileşimi artıyor ve hikâyeleri de sarmaya başlıyor. Bir de müziklere değinmeliyim zira oyundaki onca mekâna, kasabaya, dağa taşa, uçan kuşa tek tek müzik bestelenmiş ve inanır mısınız tek bir an bile sıkmıyor bu şaheserler. Hatta bazı kasabalarda manasızca dolandığım çok oldu sırf müzikleri dinlemek için. Öyle insanın içine işleyen, rahatlatan ve havaya sokan parçalar hepsi...

Yolcular, yoldaşlar, hanlar, kasabalar, savaşlar

Oyunun üç safhası var. Biri dağda taşta, kasabalarda, köy ve şehirlerde gezdiğiniz keşif kısmı, biri sıra tabanlı savaş kısımları. Bir de bunların arasında öyküleri takip ettiğimiz ara sahneler var. Gezme bölümleri her karakterin özgün yeteneği sayesinde oldukça neşeli geçebiliyor. Sözgelimi Therion bir hırsız ve seviyesine göre bu yeteneğini kullandığında insanlardan çalabileceği şeylerin bir yüzdesi mevcut. Tabii çalma işini abartıp hiç de ihtiyacınız olmayan çoluğun çocuğun rızkı şekerleri, çikolataları yürütme şansınız da var. Hiç bulaşmayabilirsiniz veya benim gibi tüm kasabalının önce yüzüne gülüp sonra donlarına kadar soyadabilirsiniz. Tercih sizin. Öte yandan Primrose insanları baştan çıkarıp yanına alıp savaşa çağırabilirken Olberich düelloya çağırıyor vatandaşı. Alfyn'se iki hoşbeş sohbet edip gizli eşyaların yerini veya bir yan görevi tamamlamak için gereken bilgiyi öğrenebiliyor. Diğer 4 karakterin yetenekleri de bunların farklı bir varyasyonu, sadece isimleri değişik.

Savaşlarsa ayrı bir derya… Her ne kadar klasik JRYO kafasında sıra tabanlı görünse de birkaç yenilik de var. Öncelikle rakiplerin bir zırh puanı ve türlü çeşitli zayıflıkları mevcut, sizin de bonus puanlarınız var her sıra başında artan. Bu puanları üçlediğinizde Boost yapıp aynı hareketi 4 kez yapabiliyorsunuz tek seferde. Ya da iyileştirme, özel vuruş veya büyülerin etkileri artıyor. Şimdi diyelim ki karşınızdaki adamın hançere zayıflığı ve 3 zırh puanı var. Therion'la 2 puan bekletip düz hançer saldırısı yaptığınızda bu zırhı kırıp adamı sersemletebiliyoruz. Bu safhada düşman daha fazla hasar almaya da başladığından rakiplerinizi önce sersemletip sonra vurmak savaşları hasarsız geçmeniz adına hayati bir özellik. Veya bu beklettiğiniz puanlarla bitirici sağlam bir



Devasa katedrallere uğrayıp herkesi soymak paha biçilemez.





vuruş da yapabilirsiniz. İş boss savaşlarına geldiğindeyse olaylar daha bir çetrefilleniyor ve zayıflıkları değişeninden, yancıları tarafından korunanlara değin türlü çeşitli taktiği aynı anda düşünüp uygulamanız gereken epeyce uzun mücadelelere girişmiş oluyorsunuz. Her karakterin başlangıçta sahip olduğu standart meslekler ve dört adet gizli meslek oyun dünyasına yayılmış tapınaklardan edinilebiliyor. Yani hem kılıçta usta hem de iyileştirici olan bir savaşçı, kara büyüyle ilgilenen bir şifacı veya kendini ilme irfana vermiş bir dansöz yaratmanız olası. Kısacası oyunun savaş stratejileri ilerledikçe derin ve keyifli bir hale gelip tekdüzelikten uzaklaşıyor. Zaten partinizi olası tüm hasarları verecek şekilde kurmanızı öneririm zira karşınıza ne zaman neyin çıkacağı hiç belli olmuyor.

Tek sınır gözün görebildiği

Sekiz karakterli *Octopath Traveler*'ın bir yoldaşı daha var. Siz. Oyun açıldıkça fark ediyorsunuz ki siz aslında bu yolculukların kaydını tutan o sessiz ama herkesi de en iyi anlayan kişisiniz. Maceralar ve yolculuklar nereye giderse gitsin dostlarınızın yanındasınız, onlara tavsiyeler veriyor, yol yordam öğretiyorsunuz. Belki dünyayı kurtarmıyorsunuz ama yolculuk boyunca karşılaştığınız nice insana irili ufaklı yardımlar, küçük iyilikler yaparak dünyanın daha iyi bir yer haline gelmesini sağlıyorsunuz. Bu hissiyat ve karakterlerinize yakınlığınız ilk 7-8 saati atlattıktan sonra zaten kopmaz bağlara dönüşüyor ve o sabrı gösterirseniz de yıllarca unutulmayacak bir macera önünüzde açılıveriyor. Sonraysa… Boş verin sonunu sonrasını, yol güzelken tadını çıkarmaya bakın.



Karakterler



THERION

Yaş: 22
Cinsiyet: Erkek
Meslek: Hırsız (Thief)
Öyküsü: Usta hırsız Therion zengin bir aile tarafından oyuna getirilerek 3 ejdertaşını bulmakla görevlendirilir. Arayışı onu kıtanın en ücra köşelerine götürecektir.
Faydalı Yan Meslekler: Dansöz, Şifacı, Avcı, Savaşustadı (Gizli Meslek Warmaster)



H'AANIT

Yaş: 26
Cinsiyet: Kadın
Meslek: Avcı (Hunter)
Öyküsü: Dışarıya kapalı bir köyde yaşayan H'aanit hayvanlarla arası oldukça iyi bir avcı ve usta bir okçudur. Keşfe giden ustasının kurdu geriye yalnız dönünce o da onu aramak için köyden ayrılır.
Faydalı Yan Meslekler: Tüccar, Şifacı, Dansöz, Rünhakimi (Gizli Meslek Runelord)



- Görsellik
- Karakterlerin öyküleri
- Dibi görünmeyen savaş ve strateji sistemi
- Müzikler
- NPC'lerle olan etkileşimler ve yan görevler
- Kocaman ve dengeli kurulmuş bir dünya
- Antika JRYO özelliklerini güzel güncellemişler
- Düşman çeşitliliği

−

- Epeyce grind
- Serbest gibi gözükse de aslında çizgisel
- Opsiyonel zindanların tasarımları vasat
- Han dışında karakter değiştirememek çok sinir bozucu
- Karakterlerin birbirleriyle ilişkileri zayıf kalmış

8



Son Karar

Eski kafa JRYO'ları özleyenler kadar türe yeni başlayacaklara da hitap eden bir sunuma sahip. Bu sıcak günlerde uzun soluklu bir macera arayanlara duyurulur.

TÜR: JRYO | **YAPIM:** Square Enix, Acquire | **DAĞITIM:** Nintendo | **DİJİTAL İNDİRME:** 60 euro (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 12+ | **FAZLASI İÇİN:** octopathtraveler.wikia.com

303 SQUADRON: BATTLE OF BRITAIN

Siz de uçuş simülasyonlarını özleyenlerden misiniz?

NOYAN AKATLI

Call of Duty, Battlefield 1942, Medal of Honor gibi klasiklerin biz oyuncu topluluğu üzerinde kalıcı etkileri oldu kuşkusuz. 2. Dünya Savaşı'nda geçen yapımlara ilgi duymaktan kendimizi alamıyoruz. Geçtiğimiz ay Ömer'den gelen mesajda geçen "2. Dünya Savaşı, uçuş simülasyonu" sözcükleri, 303. Filo'ya, en azından birkaç saatimi ayırmama değer diye düşünmemi sağladı.

24 Mayıs'ta Steam erken erişimine giren 303 Squadron: Battle of Britain, 1 - 2 haftada bir gelen düzenli ve işe yarar güncellemelerle ilerliyor. Oyunun ismi zaten konuyu özetliyor: Ülkeleri işgal edildikten kısa süre sonra, bir grup Polonyalı savaş pilotu İngiltere'ye giderek Kraliyet hava kuvvetlerine katılırlar. 1940 yılı ortalarına kadar İngiliz hava subayları tarafından biraz küçümsenen, "zoraki misafir" gibi görülen bu pilotlar, daha sonra Britanya hava sahasında gerçekleşen çarpışmalarda büyük yararlılıklar göstererek tarihte unutulmaz bir yer edineceklerdir. İşte oyunumuzda, bu gerçek tarihi kişiliklerden Jan Zumbach'ı kontrol ediyoruz. Bisikletle hangara, teknisyenlere, subaylara ulaşmak, klavyede klasikleşmiş kontrollerle hareket ve etkileşim; Doğu Avrupa aksanlı seslendirmeyle birleşince daha uçağa binmeden iyi bir ilk izlenim ediniyorsunuz.

Bulutlarla dans

Kokpite geçip, görevlere başlayınca üçlü zorluk ayarı dışında, arcade ve gerçekçi oynanış seçenekleri çıkıyor önce karşımıza. Ben açıkçası, toplam 8 - 10 saatlik *Hawkx 2* ve *Elite Dangerous* sürem dışında, joystickle uçmaya alışık olmadığım için, ilk 4 - 5 görevi arcade modda ve kolay - normal ayarlarda bitirdim. Klavye - fare ikilisiyle havada çeşitli manevralar yapmak ve Nazi'lerin saldırgan hava güçlerine kurşun yağdırmak çok zor olmadı. HOTAS Flight Stick X (uçuş sim. için çift parçalı joystick) ile ve gerçekçi uçuşa geçince işler değişti, savaş pilotlarının 1940'ların başında yaşadığı gerginlikle empati kurmaya yaklaştım doğrusu. Gerçekçi modda pilot kamerası da oyuna bakış açınızı, her iki anlamda da değiştirmeyi başarıyor, bir olumlu puan daha.

Görevleri geçtikçe savaşta yer almış, farklı madalyalar kazanmış, gerçek tarihi kişilikler hakkında kısa ve öz bilgiler veren kartlar açılıyor, özellikle tarih meraklısı oyunsever kitle açısından bir olumlu puan daha yazabiliriz. Uçuş modu ve zorluk derecesinin ayarlanabildiği, çatışmalar esnasında filo arkadaşı pilotlardan gelen telsiz mesajları, motor sesleri gibi teknik efektlerin ortaya çıkardığı hafiften gerilimli hava savaşı atmosferini başarılı şekilde yaratmış bir savaş uçağı simülasyonu geliyor yavaş yavaş ve şu anki sürümü umut veren düzeyde diyebiliriz rahatlıkla. Yakın bir gelecekte konsollara uyarlanacağı da açıklandı.

Avcı uçağımızın tekerleklerini yere değdirmeye hazırlanırken, satın alıp oynamak için acele etmenizi tavsiye etmiyorum, ama düzenli şekilde güncellenen ve umut vaat eden bir erken erişim yapımı var elimizde diyebilirim, işin o kısmı 303. Filonun 2. Dünya Savaşı'nda bıraktığı iz kadar gerçek...



Pilot kamerası, sözlük anlamıyla.



HURRICANE - DYWIZJON 303

303. Filo'nun epik öyküsünü anlatan iki de filmin Ağustos ayında gösterime girmesi bekleniyor. Hurricane adlı yapımda Jan Zumbach rolünde, Games of Thrones'la tanınan Iwan Rheon'u izleyeceğiz. Oyuncu ekibinin çoğunun Polonyalı olduğu Dywizjon 303 de iddialı bir yapım. Ayrıca, İngilizce baskısı da olan 303 Squadron adlı tarihi bir roman da var.



- Arka plandaki gerçekçi 2. Dünya Savaşı atmosferi
- Grafik ve seslendirme seviyesi beklentinin üzerinde
- Zorluk ve arcade - simülasyon ayarları her düzeyde oyuncuya uygun

–

- Eksik içerik (şimdilik), tekrara giren oynanış

Son Karar

Olumlu sinyaller vererek gelen, düzenli güncellenen bir yapım. Tam sürüme geçtiğinde kayda değer uçuş simülasyonları arasında yerini alabilir.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Atomic Jelly | **DAĞITIM:** Movie Games, Playway S.A. | **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-130-303







Sizi bir yerden gözüm ısırıyor sanki...

LOVECRAFT'S UNTOLD STORIES

Her "Ia!" diyeni Cthulhu mu sandın?

M. İHSAN TATARİ

Korku edebiyatıyla, bilhassa da tuhaf kurguyla haşır neşir olanlarınız H.P. Lovecraft'ın adını ve başyapıtı olan Cthulhu mitosunu illa ki duymuştur. Yüzyıllar önce dış uzaydan dünyamıza gelen, devasa ve dehşetengiz Yüce Eskilerin biz acınası insanlara yaşattığı korkunç olaylar pek çok kereler video oyunlarına da konu olmuştur. Hatta yakın zamanda *Stygian, The Sinking City* ve *Call Of Cthulhu* gibi örneklerini görmeye de devam edeceğiz. Şu sıralar erken erişime açılan *Lovecraft's Untold Stories* de onlardan biri işte.

Pikseli grafiklere sahip olan 2 boyutlu oyunumuz bizlere birbirinden farklı özelliklere sahip 5 karakter sunuyor: Dedektif, Profesör, Cadı, Hırsız ve Gulyabani. Şimdilik bunlardan sadece Dedektif ve Profesör oynanmaya hazır durumda, diğerleriyse hâlâ geliştiriliyor. Dedektifi seçip oyuna başladığımızda babamız gibi gördüğümüz eski bir polis şefinin peşinden gizemli bir malikâneye giderken buluyoruz kendimizi. Çok geçmeden de çılgın tarikat üyelerinden tutun da Shoggoth benzeri yaratıklara dek envai çeşit düşmanla kapışmaya başlıyoruz.

Oyunda genel olarak oda oda dolaşıp bazı kapıları ve sandıkları açmamızı sağlayacak anahtarları arıyoruz. Bunun yanı sıra dolaplardan sağlık paketleri, zırhlar, gizemli güçleri olan nesneler falan da çıkıyor. Eğer şanslıysak makineli tüfek ya da daha iyi bir pompalı tüfek de bulabiliyoruz. Bununla birlikte oyun cidden zor. Odalar her seferinde rastgele olarak tasarlandığından neyin nerede olduğunu ezberleme şansımız yok. Ve bazen daha doğru dürüst ekipman toplamaya fırsat bile bulamadan kalabalık düşman gruplarıyla burun buruna bulabiliyor, dolayısıyla da saniyeler içerisinde ölebiliyoruz. Düşmanların çok hızlı ve bazen haksızlık derecesinde kalabalık olması, elimizde sadece iki mermilik bir pompalı tüfekle hayatta kalmayı imkânsız kılabiliyor. Geliştiricilerin bu rastgeleliğe ve düşmanlara bir ayar çekmesi gerekiyor ki sonraki güncellemelerde buna özen göstereceklerini de belirtmişler zaten.

Azalarak bitmek

Şahsen malikâne bölümünü ben bayağı sevdim. Geçmek için 3 saat uğraşmam ve en az 100 kez ölmem gerekti ama eğlenceliydi yine de. Bölüm sonu canavarı da tam Lovecraft işiydi. Öte yandan sonraki bölümlerde aynı tadı alamadım. Oyunda toplam 5 bölüm bulunuyor: Malikâne, Hastane, Mezarlık, Maden ve Buz Mağarası. Bunların hepsi oynanabilir durumda. Hastane bölümünde Cthulhu, Yog Sothoth ve Nyarlathotep gibi kozmik varlıklar için sunak taşları görüyor, arada dükkân vazifesi gören Sarı Kral ve Lovecraft'a rastlıyoruz. Ancak sonraki bölümlerde, bilhassa da Mezarlık'ta o "Lovecraft atmosferi" giderek kayboluyor. Tuhaf yaratıkların yerini giderek kurtadamlar, zombiler, iskeletler vs gibi sıradan düşmanlar alıyor. Bu da Lovecraft'ın sadece adını kullanan, normal bir roguelike shooter oynuyormuşsunuz gibi hissetmenize neden oluyor.

Eğer Profesör'ü kurtarmayı başarırsanız o da oynanabilir karakter olarak emrimize amade hale geliyor. Ancak kendisi Dedektif'e göre bayağı zayıf ve yönetmesi olsun, yetenekleri olsun, görevleri olsun o kadar ilginç değil. Tabii bunların ne kadar aynı kalacak, ne kadarı değişecek şimdilik belli değil. Geliştiriciler Steam forumunda her yoruma aktif olarak cevap veriyor ve eleştirileri dinliyor. Şimdiden bazı bölümlerde ufak tefek iyileştirmeler yapıldı bile. Ve erken erişimde olmasına rağmen oyun gayet oynanabilir durumda. Hafif Lovecraft temalı, acımasız ve zorlayıcı bir roguelike shooter arıyorsanız bir göz atabilirsiniz.



+
- Lovecraft teması
- Karanlık atmosfer
- Eğlenceli oynanış

−
- Bazen acımasızlık derecesinde zorlaşıyor
- İleriki bölümler o kadar da Lovecraft değil
- Bazı düşmanlar çok alakasız

Son Karar

Şu an için çok eksiği olsa da kendini oynatmayı beceriyor.

Lovecraft dokunuşu başlarda çok hissediliyor ama adam sonralarına serçe parmağıyla dokunmuş.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** LLC Blini Games | **DAĞITIM:** LLC Blini Games | **DİJİTAL FİYATI:** 22 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-130-untold



MEMORIES OF MARS

Dünya'dan çektir olup gitmek

İHSAN C. ASMAN

Mars'ta insan kolonilerinin kurulacağı günlere çok da uzak sayılmayız malumunuz. Tabii bu durumda insanların halihazırdaki onlarca anlamsız tasnife bir yenisini daha ekleyerek, bu sefer de dünyalı ve marslı şeklinde ikiye ayrılacağı gerçeği de ayrı bir enteresan. Mesela bu durumda eski ayrılıklardan yeni birlikler doğar mı, insanlar en azından iki gezegenden birinde birbirlerini yemeyi bırakır mı, ıssız ajun kaldı ödlek öçün aldı mu? Ehem...

Enflasyon klon satışlarını da vurdu

Oyunda bilinmeyen bir zaman diliminde (ama öyle çok çok da uzak olmayan bir gelecekte) terkedilmiş bir klon tesisinde, bir klon olarak gözlerimizi açıyoruz. Bir mini minnacık tabanca, 3D yazıcımız ve birkaç avantaj sağlayan eşyayı da cebe atarak tesisten çıkıyor ve Mars'a ilk adımlarımızı atıyoruz. Kızıl gezegen manzaraları gerçekten de göz okşuyor; terkedilmiş bir ton tesis, yan yatmış vinçler, bir zamanlar hayatın şırıl şırıl aktığını hissettiren şehir kalıntıları, hepsi de gerçekten cazibeli görünüyor. Işıklandırmalar ve kaplamalar fena değilken, zaten hepi topu birkaç çeşit olan düşmanlarımızın animasyonları da gayet yeterli. Şu an için oyunun "dış görünüş" olarak tek şikâyet edebileceğim yanı kendini sürekli tekrarlayan müzikleri.

MoM'da, oldukça sade bir arayüzle gelmesinin de etkisiyle oldukça kolay anlaşılır bir yetenek geliştirme sistemi var. Geliştirilebilecek yetenekler kabaca şu üçünün altında yer alıyor: Hayatta kalma, mühendislik ve teknik. Yetenek ağacından satın alma işlemini de flop'larla yapıyoruz ki bu da oyundaki para birimi. Yetenekler genelde bir şeyler craft etmeyle alakalı. Envanterinize katılabilecek şeyleri 3D yazıcıyla yaparken, üssümüzü yahut evimizi inşa etmek için inşa arayüzü emrimize amade. Kapı yaparken de bir ilkyardım çantası üretirken de Mars yüzeyinden topladığımız demir, bakır, nitrat ve magnezyum gibi çeşitli madenleri kullanıyoruz. Madenler flop'lardan sonraki diğer temel kaynağı teşkil etmekte. Oyundaki hayatta kalma; oksijen ve açlık üzerine ama çoğunlukla etraftaki oksijen bolluğu ve diğer oyuncuların yokluğu bu hissiyata birazcık ket vuruyor.

Mars başlamadan bitmiş hemşerim!

Açıkçası oyunda kimseler olmadan bile dere tepe düz gidip bir şeyler yağmalamak, ne bileyim demir, bakır hasatlayıp Mars'ta ev yapmak ilginç şekilde keyifli, bilhassa benim gibi uzay yalnızlığı kafasını seviyorsanız epey gideri var. Ama *MoM*'daki yalnızlık seçenek olmaktan ziyade bir zorunluluk; zira oyuncu tabanı kaybolmaya yüz tutmuş durumda ne yazık ki. Halbuki 64 kişilik devasa haritalardan ve bu haritalarda ittifakların kurulabilmesinden anladığım kadarıyla, oyunun gerçek potansiyelini görme şansım maalesef pek olamamış. Zira girdiğim en kalabalık sunucu bile 5 kişiden fazla değildi. Gene de oyunun daha erken versiyonlarına göre bazı önemli teknik sorunlar giderilmiş ve şu an epey oynanır bir oyun var elimizde. Bir diğer canımı sıkan şeyse düşman çeşitliliğinin şu aşamada çoook az olması. Yani bir büyük, bir küçük robot örümcek ve uzun metalik yılanlar dışında başka düşman yok. Belki daha fazla oyuncuyla oynama imkânım olsa bu gözüme pek batmazdı ama tek tabanca takılageldiğim için bir süre sonra rahatsız oldum. Son olarak, oyunun şu halinde Mars yerçekimi bildiğiniz dünyadakiyle aynı. Bu haliyle gerçekçilik açısından büyük bir sıkıntı. Bir de gerçeğe uygun bir yerçekimi ekledikleri takdirde işler çok daha eğlenceli bir hale gelebilir, umarım yaparlar.

Hayatta kalma oyunlarını seviyorsanız mutlaka radara alınması gereken bir yapım *MoM*. Özellikle tatmin edici bir oyuncu tabanına kavuşursa ilerleyen günlerde edinmenizi dahi önerebilirim. Ama bu haliyle türe özel bir ilgisi olmayan oyuncuların uzaktan takip etmesi daha mantıklı olur gibi geliyor bana.



+

- Kızıl gezegen şahane
- Geniş harita ve mekân çeşitliliği
- Basit arayüz
- İnşa ve zanaat sistemi eli yüzü düzgün bir halde
- İlk versiyonlardaki teknik sorunlar giderilmiş

−

- Oyuncu tabanı ölü
- Düşman çeşitliliği de az
- Yerçekimi Dünya'dakiyle aynı
- Tüm bu nedenlerle hayatta kalma hissiyatı da biraz güdük

Son Karar

Türe ve Mars'a özel bir ilginiz varsa buyurunuz. Onun dışında şimdilik acele etmeye gerek yok.

TÜR: Hayatta Kalma | **YAPIM:** Limbic Entertainment | **DAĞITIM:** 505 Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 45 TL (Playstore), 50 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-130-mom


Yaz sıcağında şişme çocuk havuzunda serinlemek güzel fikir.

THE SIMS 4 *SEASONS*

Yaz sıcakları The Sims'te güzel

NOYAN AKATLI

Sözü dolandırmadan doğruca konuya geçelim; *The Sims* serisinin 4. oyununun, bilmemkaçıncı (hmm, beşinci) genişleme paketi olan mevsimler neler getiriyor bakalım hemen. Lafı dolandırmadan diye girdim yeni DLC'e ama, söz konusu 18 yıllık, onlarca ek pakete sahip bir seri olunca geçmiş içeriği anmadan geçemiyorum, banyoya uğramadan *The Sims* etkinliklerine geçemediğim gibi. Bana en baştan ilginç gelen özelliği, ek paketin isminin *The Sims 2* ve *The Sims 3*'tekilerle aynı olması. Evcil hayvan ve üniversite paket isimlerinde değişiklikler var mesela. Peki, bir hafta deniz kıyısı tatilinin ardından İstanbul'un tozlu sıcak ve rutubetine geri dönüş yaptığım gibi, en son *Cats and Dogs*'ta bıraktığım sim karakterim Noyo ile sanal mevsimlere giriş yapalım öyleyse.

Mev"sim"ler, arılar, korkuluk, bahçıvanlık, bayramlar

Ek paketin getirdiklerinin bir kısmını ara başlıkta özetledim bile. Böyle söyleyince içerik az gibi geliyor kulağa ancak 11 - 12 saatlik deneyimin ardından, yeni içeriğin fazlasıyla yeterli olduğunu söyleyebilirim. "Mevsimler" deyince zaten tahmin edileceği gibi, farklı hava şartları, hava durumuna göre değişen etkinlikler ve sim'lerinizin tepkileri, istekleri, ruh halleri, yeni eklenen meslek olan bahçıvanlık (botanist ve çiçek tasarımcılığı dallarına ayrılıyor) derken zaman bahar mevsimlerinde yağan yağmurun suları gibi akıp gidiveriyor. Vızır vızır dolaşan arıları ve ürettikleri balı, yeni arkadaşımız Yamalı korkuluğu, hava tahminli takvimi, dönemsel, rastlantısal, hatta seçeneklerle özelleştirilebileceğimiz anlamlı gün ve bayramları ikinci cümlede hatırladım bakın. Konsol - PC oyunu oynama, TV'de spor karşılaşması izleme, kostüm giyip hediye almalı vermeli "gelenekler"den oluşan bir eğlence günü uydurdum örneğin, sanatsever kişiliği kostüm (Star Wars karakterleri de var) giyme fikrini çok seven sim Noyo, dört geleneği de yerine getirerek 12 saatliğine bayram mutluluğu yaşadı oyunda.

Yaz sıcağında serinlemek için su savaşı yapmak, bahçe hortumuyla ıslanmak, çocuk havuzuna uzanmak gibi "sulu" etkinlikler, sıcakta kulaklığın bile terlettiği ortamda gülümsememe yeten sahneler oldu. Kışın kardan adam yaparken, parkta beyaz karın üzerine uzanmış uyuyan köpek dostum sevimli bir anı oldu. Köpek deyince; önceki ek paketlerin birçoğuyla da uyumu belli bir düzeyde yakalamayı başarmış *Seasons*. Çocuk ve genç sim'ler için gelen izcilik mesleği, temizlik, nezaket, resim yapma gibi basit görevlerin ödülü olarak % 25 yetenek artırıcı özellik veriyor, kalıcı tabii.

Yazıyı sırtım terden ıslanmış vaziyette bitirirken, aklımda *The Sims* kısayoluna tıklayıp, mevsim - iklim değiştiriciyi ayarlayıp oyundaki sanal insancıklarımla serin yağmurlarda ıslanmak, iklimi birbirinden farklı kasabalar arasında gezinerek ferahlama duygusunu ekranda da olsa aramak geçiyor. 1990'lara gönderme yaparak kapayalım ek paketin kapağını şimdilik: "Havalar nasıl olursa olsun, sizin oyun kayıt dosyanız iyi olsun..."(Komedi yeteneğimiz de azıcık arttı...) Sul sul!

8






Yağmur yağdı kaç, şemsiyeni aç.

PAKETLER

İlk hatırladığım, her yeni oyunda ilk başvurduğum Get Together. Yeni kasabanın dışında, ihtiyaç ve yetenek artırmada büyük avantajla sağlayan ve eğlenceli sosyal kulüp özelliğini getiriyor. Get To Work'te dört farklı meslekte sim'e doğrudan kontrol, Cats and Dogs'ta kedi - köpeklerle dostluk kurma, City Living'te apartman hayatı ve festivallere katılma imkânları var. "Oyun paketleri"nden Outdoor Retreat doğada kamp tatili, Vampires - adı üstünde vampirler, Parenthood'sa ebeveyn çocuk ilişkileri üzerine içerik sunuyor. Eşya paketlerinden Romantic Garden kariyerde hızlı terfi olanağı sağlıyor, oynanışa en çok etki eden eşya paketi belki de. Üniversite ve sihir - büyü - doğaüstü varlıklar gibi içerik de önümüzdeki bir - iki yıl içinde gelecek muhtemelen, onun yerine The Sims 5 gelse veya gelmese mi yoksa...

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Maxis, The Sims Studio | **DAĞITIM:** EA / Aral | **DİJİTAL İNDİRME:** 218 TL (Playstore), 40 euro (Origin) | **YAŞ SINIRI:** 12+
DAHASI İÇİN: carls-sims-4-guide.com



FUN HOSPITAL



Önce eczaneden bir aspirin kapıp gelin

Steam'dekilerin her oyun yapımcısına imkân tanımak ile saçma sapan bütün oyunları sisteme eklemek arasındaki ince (!) farklı göremeyeceklerini sanmıyorum. Sebebini düşününce aklıma sadece para cevabı geliyor, bu durumda da bize yazık oluyor. Hastane yönetimi oyunu diye balıklama atladığımda suyun sığlığı nedeniyle kafamı kayaya vuruverdim. Başımdan aşağı akan kanları görünce tedavi için *Fun Hospital*'a giriyorum. Ufak bir pencere modunda oyun başlıyor. Büyütmeye çalışıyorum, olmuyor. İşte tam oyunun cep telefonları veya tabletler için çıkarılmış olacağını fark ettiğim anda bilgisayarımdan silseydim belki de şu an daha mutlu biri olarak bu satırları yazıyor olacaktım.

Bu, bilgisayarda oynanacak bir oyun değil arkadaşlar. Gerçekten çok boş zamanınız varsa telefonda şans vermek istersiniz belki. Adında eğlenceden bahsediyor olabilir ancak palavra! Belirli bir seviyeye gelene ve oyunu öğretene kadar sizi göreve boğuyorlar. İlk saatinizi tıklama simülasyonuna döndürdükten sonra azıcık size özgürlük tanısalar da etrafta gördüğünüz animasyonları izleme dışında pek de yaptığınız bir şey yok. Muayene odası yapıp hastalarınızın doktorla etkileşimini, dinlenme odası yapıp çalışanlarınızın kafa dağıtma yöntemlerini izleyebilir; farklı tipteki hastaların etrafta koşuştuğunu görerek zaman geçirmeye çalışabilirsiniz. Üstelik daha hızlı ilerlemek ve çeşitli odalar yapmak için parayla elmas satın alabilme seçeneği de koymuş düşünceli yapımcılar!

Tek güzel yanı günümüzde değil de bundan bilmem kaç yüz yıl sonra teknoloji ve insanlığın değişime uğradığı bir zaman evresinde geçiyor olması. Gelen hastalarınızın görünmez adam, çalışan hizmetlinizin ahtapota benzeyen robot, muayene odalarındaki iyileştirici cihazların fütüristik olması gibi azıcık da olsa ilginizi çekebilecek özellikler olsa da kimse kusura bakmasın, kocaman monitörümde küçücük, tıklama üzerine kurulu bir oyun çok abes kaçıyor. ■ ARES

+
- Güzel animasyonlar
- Türkçesi var

−
- Boyut sıkıntısı
- Cep telefonları için geliştirilen oyun modeli bilgisayarda olmuyor
- Zevksiz

3

Son Karar

Türkiye'deki hastaneler daha eğlenceli, o kadar diyeyim.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** OrangesGame | **DAĞITIM:** OrangesGame | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 7+
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-130-fh

ULTIMATE CUSTOM NIGHT



Kanalıma hoş geldiniz, bugün korkup zıplayacağız

Scott Cawthon'ın *Five Nights at Freddy's* oyunlarını oynamadıysanız bile bir yerde illa ki bahsi geçirilirken duymuşsunuzdur. Ben de oynamayan ama duyan kitledendim, ta ki serinin ücretsiz 'mashup'ı (buna da derleme falan mı denmeli, bilemiyorum) *Ultimate Custom Night* bu ayki incelemelerde bana kalana kadar. Benim açımdan seriye başlamak için en iyi yol olmadı bu, onu diyeyim en baştan.

Normalde benim bildiğim *FNAF* oyunları, kendisini korkunçlu oyuncakların gazabından beş gün boyunca korumaya çalışan gece vardiyasındaki bir pizzacının mücadelesini anlatan, bunu da oldukça ilginç mekaniklerle yaparak ünlenmiş bir bağımsız seri. Ama elimizdeki oyun, işte adı üstünde mashup olarak gelmesi sebebiyle, bu bahsettiğim tadı ilk defa almak isteyenlerden çok, seriyi yalamış yutmuş ve daha çetin bir mücadele arayan oyuncular -ve elbette jumpscare mefhumuyla daha fazla abone kasan Youtuber'lar- için tasarlanmış bir oyun. Yoksa oyunda var olan 50 farklı düşmanın gece boyunca en az 20 kere ziyaretinize gelmesi ve bunları savuşturmaya çalışmak pek akıl kârı değil.

Puanlarla çeşitli güçlendirmeler aldığınız gibi, bazı ara sahneler açılıyor ve oyundaki ufak hikâyenin parçacıklarını tamamlayabiliyorsunuz. Kendi halinde duran mücadeleler (challenge) de mevcut. Tüm bunlar dışında oyun mantığımız aynı gibi: Gene gelen düşman oyuncakların belli zayıflıkları ya da tetikleyicileri var (fener yahut ısıtma gibi) ve yine bir gece vardiyasından tüm bu değişik görevleri yaparak sağ çıkmaya çalışıyoruz. Fener aç, kameraları kontrol et, sol kapıyı kapa, havalandırmayı kontrol et/kapa... Bu şekilde gitmeye devam ediyor oynanış mantığı. Açıkçası jupscare'lerden de o kadar memnun kalmadım, seriye aşina olanlar çok daha iyi olanlarının önceki oyunlarda olduğundan bahsediyor.

Yine de şurası bir gerçek ki serinin müdavimleri genel olarak oyundan fazlasıyla memnun. Siz de bu güruhtaysanız buyurunuz ama geri kalanlar için aynı şeyleri söyleyemeyeceğim. ■ İHSAN A.



+
- Serideki herkes burada
- FNAF seviyorsanız mücadeleler zevkli
- Animemsi komikli ufak hikâye
- Ücretsiz

−
- Youtuber'lara dönük bir içerik sağlayıcısı hali var oyunun

6

Son Karar

Oyun ücretsiz olduğundan çok da şikayet etmenin alemi yok.

TÜR: Korku | **YAPIM / DAĞITIM:** Scott Cawthon | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-130-ucn

IOSOCCER

win **ERKEN ERİŞİM**

16 yılda bir arpa boyu top sürmek

FIFA, *PES* gibi oyunların yeni adından söz ettirmeye başladığı bir dönemde her futbolseverin aklından şöyle bir oyun geçmiştir: Sahada 22 kişi olsun ama herkes oyuncu olsun, arkadaşlarımızla takım kurup birlikte şov yapalım. İşte *IOSoccer* tam olarak bu mantık üzerine kurulu. 4 ila 11 kişilik takımlarla oynanabiliyor. Benim gibi kural seven biriyseniz maçın ortasında girip çıkabilme sisteminden rahatsız olabilirsiniz yalnız.

İlk olarak 2002 yılında *Half-Life* mod çılgınlığı sırasında *International Online Soccer* adıyla ortaya çıkan oyun zamanın teknolojisi düşünüldüğünde çok beğenilmişti. Tamamen gönüllü bir grup tarafından geliştirilmeye devam edildikten sonra tekrar yayınlandığı tarihse 2008. Keşke hikâyemiz burada kalsaydı, o zaman belki de aklımıza geldiğinde "ne güzel denemişlerdi" diye kendilerini andıktan sonra *FIFA* oynamaya devam edecektik. Bu yıl erken erişim olarak Steam'de yeni ismiyle yer alan *IOSoccer*, 2019 başlarında çıkıp bizi şaşırtacağını vadediyor.



Bir nevi halı saha maçlarımız dijital ortamda can bulsun hayaliyle yapılan *IOSoccer* daha tuşları öğrenmek için girdiğim antrenman modunda kendisini belli etti. 2000'li yılların başında kalmış grafikleri ve topla bir türlü bütünleşmeyen oyuncu hareketleri nedeniyle deli dana gibi oraya buraya koşturduktan sonra bari bu işkenceyi oyunun kendisinde yaşayayım diye hemen kendime bir maç buldum. Haklarını vereyim, nadiren de olsa bunu başaran, artık şansına mıdır muhteşem goller atabilen oyunculara da denk geldim ancak normalde önünüzdeki topa vurmak istediğinizde zamanlamayı tutturup da dokunabilmeniz neredeyse imkansız. Zaten bir futbol oyununda topa dokunamayınca bir çok şeyi yapamıyorsunuz demek oluyor. Topsuz deli danalar gibi koşturacaksam ne anladım ben bu oyundan? Hiçbir şey. **ARES**



+ Güzel mantık

− Berbat tasarım
− Top kontrol edilmiyor

Son Karar

Futbol bu değil.

TÜR: Spor | **YAPIM:** IOSoccer Team | **DAĞITIM:** IOSoccer Team | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-130-io

911 OPERATOR: SEARCH & RESCUE

OSX win **DLC**

Arama kurtarmayla geçen kısa bir tur

Yedi yıl önce, ara sıra ziyaret ettiğim köpek eğitmeni bir dostumdan, eğittiği bir sokak köpeğinin AKUT sertifikası aldığını, ve böylece bir sokak köpeğinin ilk kez resmen arama - kurtarma görevlisi olarak kabul edilişinin etkileyici öyküsünü dinlemiştim. Acil yardım çağrılarını yanıtlayan görevliyi canlandırdığımız *911 Operator*'e gelen DLC'nin getirdiği yeniliklerden biri de arama - kurtarma köpekleri, kontrolümüzdeki üç ayrı birim olan polis, cankurtaran ve itfaiye ekiplerinin hepsinde kullanabiliyoruz, sevimli bir artı puanla giriş yapıyoruz böylece mütevazı görünümlü bu DLC'e.

DLC'yle gelen iki harita; 2010'lu yıllarda iflas bayrağını çekmesiyle bilinen "Motor Şehri" Detroit ve Alaska eyaletinin kuzey ucundaki Anchorage. Oyun içi harita arama motoruyla ülkemizden şehirleri de indirip oynayabiliyorsunuz bu arada, İstanbul trafiğine takılmadan yardım araçlarını yönlendirmek ilginç bir deneyim sunuyor.

Arama - kurtarma işine yarayacağı aşikâr olan araç ve ekipmanlar dışında birkaç yeni yardım çağrısı da eklenmiş. Detroit şehri, kariyer modunun ikinci bölümünde gelen ilk yangın ihbarının ardından gelen patlamalarla, sözlük anlamıyla yangın yerine dönüyor, itfaiye ve ilkyardım olayları haritanın orta noktasında ardı ardına patlıyor. Dört yangın söndürme, iki de teknik destek kamyonuyla aynı anda beliren bir düzineden fazla yangına girişmek zorunda kalıyorsunuz, kolay gelsin.



Biraz geç de olsa yangın söndürme ekiplerine destek birimleri geliyor, bu hayati destek telefonuna "hayır, teşekkürler" diyalog seçeneği de eklemişler. Bir büyük yangını söndürmenin beş dakika aldığını da ekleyeyim, zorluk derecesini siz hesaplayın. DLC'ye adını veren arama kurtarma görevlerindeyse şeffaf kareler beliriyor, bu kareleri en hızlı araçlarınızla tarayarak, örneğin Alzheimer hastası kayıp yaşlıları bulmaya çalışıyoruz. Bu araçları dron, AKUT yeleği gibi ekipmanlarla donatınca arama işlemi daha hızlı gerçekleşiyor tabii.

Bir - iki paragrafa sıkıştırmaya çalıştırdığım DLC içeriği iyi, güzel ama tek başına oyunu satın alma nedeni değil, benim gibi *911 Operator*'ı daha önce severek oynadıysanız, biraz değişiklik katmak için alınıp Detroit'te şehir yangını, Anchorage'de kar fırtınası mücadeleleri yapabilirsiniz. "Acil Oyun Merkezi, buyurun, daha nasıl yardımcı olabilirim...?" **NOYAN**

6

Son Karar

İçerik çabuk tükeniyor.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Jutsu Games | **DAĞITIM:** Games Operators | **DİJİTAL İNDİRME:** 15,50 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-130-911



Garip garip hatalar azaldıkça zombi seven insan için oyun nasıl keyifli oluyor anlatamam...

STATE OF DECAY 2

Artık oynanabilir bir hale geldi!

YASİN İLGÜN

Hatırlayacağınız üzere bir önceki sayıda *State of Decay 2*'nin incelemesini ben hazırlamıştım ve oyunun bitmek tükenmek bilmeyen sıkıntılarından, hatalarından ve eksiklerinden dem vurmuştum.

Bu süreçte *State of Decay 2* için önce ilk gün yaması, sonra oyunun boyutu kadar devasa bir yama ve son olarak da içerik ekleyen ve bazı hataları düzelten bir yama daha geldi. Hatta bir de 4 Temmuz temalı bir DLC de oyuncularla buluştu ancak kozmetik dışında hiçbir yenilik sunmayan bu DLC'cik için ayrı bir parantez açmaya gerek var mı bilemiyorum. Oyunun geliştiricisi Undead Labs oyunculardan gelen istekleri yanıtsız bırakmadı ve oynanışı baltalayan pek çok büyük oyun hatası ortadan kaldırıldı. Yine oyunun dünyasından kopmanıza sebep olan çeşitli minik hatalar ve çökme sorunları da genel anlamda giderilmişe benziyor. Bunlara ek olarak üs kurmadaki teknik aksaklıklar ve gözlemci kulelerinde kimsenin yer almaması gibi iç gıcıklatan, oyunun kendi içerisinde oluşturmaya çalıştığı atmosfere ve gerçekliğe darbe vuran sıkıntılar da çözüldü. Tabii bu dediklerimden oyunun kusursuz bir hale geldiği anlamını çıkarmayın zira hem yan görevlerde hem de ana görevlerde hâlâ bazı sıkıntılar mevcut. NPC'nin yerinde olmaması sebebiyle görevi bitirememek mi dersiniz yoksa Plague Hart'ın (kasabaya salgın salan ve kızıl zombileri başımıza bela eden hastalık kalpleri bunlar) haritada gözüktüğü yerde olmaması ve bu sebeple onu yok edememek mi dersiniz... Neyse ki bu sıkıntılar da genelde oyunu kapatıp tekrar açınca düzeliyorlar. Bununla birlikte iki tane yan görev (ki bunlar aslında en keyifli sayılabilecek yan görevler diyebilirim) bir kere hataya düşerse bir daha yapamıyorsunuz ve haritanızdan bir süre sonra ne yazık ki tamamen siliniyor. Bu yan görevlerden biri de insan eti yiyen bir grup insan kardeşimiz hakkındaydı ve bu görevin sonunu göremediğim için üzüldüm.

Zombi-hayatta kalma ve üs kurma türü oyunları seviyorsanız SoD 2'yi tüm hatalarıyla bile kabul edip oynuyorsunuz zaten, ancak oyunun şu anki hali çok daha tahammül edilebilir ve hatta keyifli bir noktada.

Çok oyunculu modu artık işkence değil

Oyun çıkış yaptığında tüm bu hatalara ek olarak çok oyunculu modu da gerçekten kan ağlıyordu. Hatta başkalarının oyunlarına en iyi karakterlerinizle dâhil olmak istemiyordunuz çünkü saçma sapan bir hata yüzünden bu karaktere veda etmek zorunda kalmak işten bile değildi. *SoD2*'nin ilk döneminde oyunu co-op oynamak benim adıma hep üzücü bir tecrübe oldu. Oyuna yaklaşık 70 saatimi verdim ve bu süreçte sadece iki karakter kaybettim ve ikisi de co-op modunda, bağlantı sıkıntılarıyla oldu. Ancak şimdi gönül rahatlığıyla ABD'deki ya da Çin'deki bir oyuncunun oyununa dâhil olabiliyorum ve korkmadan oynayabiliyorum. Şu anki tek sıkıntım troll oyuncular diyebilirim hatta.

Bununla birlikte co-op modunda dört oyuncu biraz fazla geliyor diyebilirim. Zira konseptin yenisi bir oyuncu değilseniz dört arkadaş oynadığınız sürece hiçbir zombi (Juggernaut ve Feral aynı anda gelse bile) gerçek bir tehlike teşkil etmiyor. Hatta oyuna alıştıktan sonra sınırlarınızı zorlamadığınız sürece tek başınıza ölmeniz bile bir hayli zor. Bu da bizi bir sonraki minik konumuza getiriyor aslında...

Farklı zorluk modu şart gibi

Oyunda günler ilerledikçe zorluğun artmasını veya zombi miktarının değişmesini falan bekliyorsunuz ister istemez ancak bu yönde bir yenilik hâlâ yapılmadı. Haliyle zombilere karşı maceramız bir noktadan sonra hep aynı hissettiriyor. Çok oyunculu modunda da değişen bir şey yok. Oyuna ne kadar oyuncu dâhil olursa olsun zombi sayısı değişmiyor. Özel zombilerin sıklığı da yine aynı. Bir Juggernaut'u öldürmek (oyundaki en güçlü zombi tipi) bile o kadar zor değilken bunu dört kişi yaptığınızı düşünün. Üstelik takım arkadaşlarınıza zarar veremiyorsunuz bile (molotof ve alev bombaları vb. hariç). Oyuna yeni ve daha detaylı görevler eklenmeli, zorluk seviyesi için geliştirmeler yapılmalı ve kesinlikle modlamaya açılmalı diye düşünüyorum. Oyunun keyfi bu yenilikler yapılırsa tavan yapacaktır bence.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Undead Labs | **DAĞITIM:** Microsoft | **YAŞ SINIRI:** 18+ | **DAHASI İÇİN:** stateofdecay.wikia.com

DISTRUST

Kutuplarda bir "şey"in peşindeyiz



Noyan The Geç Kalan

Sevgili arkadaşlar, önümüzdeki aylarda yazmam için güzel bir oyun öneren Göktay Kan dostumuza çok teşekkür ederek başlayayım. Son 1 - 2 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine göndermenizi beklerim, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları dikkate almayın lütfen. Çekilişte güzel bir oyun kazanma şansınız var, geç kalmadan, fazla sıcaklamadan görüşmek üzere.

Yaz sıcakları başladığında, son yıllarda edindiğim ve en azından kafamı serinletmek için başvurduğum birkaç oyuncu alışkanlığı var: İlki balkonda, hafif rüzgâr esintisini de hissederek PS Vita oynamak, ikincisi de kar - buz - soğuk temalı yapımlara başvurmak. Geçen yaz bir ara *Steep*'de snowboard ve kayakla karlı dağların zirvelerindeki zamana karşı yarışlarda arıyordum örneğin serinlik hissini. Bu yazsa, sıcak ve rutubetten çok, geçici de olsa inşaat tozu ve gürültüsünden rahatsızlık duyduğum için balkonda PS Vita oyunlarına girişmedim henüz, ama Steam'e geldiği geçen Ağustos'tan beri köşemize konuk etmek istediğim *Distrust*'la dondurucu kutup soğukları havasını yeterince soludum. Unutmadan, bu oyunu geç kalanlar köşemizde incelemem için öneren H. Tuncer Kaya kardeşimize teşekkürlerimi sunayım.

Romandan filme ve oyuna

Distrust'ın Steam mağaza sayfasında "The Thing'den esinlenmiştir" açıklaması göze çarpıyor. 1982 yılında E.T.'yle aynı dönemde vizyona girme şanssızlığı yaşamış olan bilim kurgu filmi *The Thing*, 1950'lerin başında çekilmiş aynı adlı filmin yeniden yapımı, o sinema filmi de bir romandan uyarlanmış. 2011'de bir kez daha beyazperdede görünmüş hatta diyerek "şey" konusunu şimdilik kapatıp oynanışa geçeyim. İki zorluk seviyesi ve üç karakter arasından seçimlerimizi yaparak başlıyoruz. İki karakterle oynayabiliyoruz, çevrimiçi co-op olanağı da var bu arada, artı puan. İzometrik görüş açısı mevcut, ancak kamera dönüş kontrolleri Q ve E tuşlarında, bana göre fare tıklarına veya tekerine basılı tutarak kamerayı sağa sola döndürmek daha basit ve işlevsel olurdu. M kısayoluyla açtığımız haritada görünen binaların kapılarına harita üzerinden tıklamak kamerayı ilerletmekten çok daha kolay tabii. Kutup bölgesinde hayatta kalma muhabbeti döndüğüne göre, öncelikle soğuk hava, açlık ve uykusuzlukla mücadele ediyoruz. Sobaya odun, gaz ve okunmuş dergi gibi yakacakları atıp ısınmak, donmuş sebze, şekerleme, pilav üstü kuru gibi yiyeceklerle beslenip, her haritada kısıtlı sayıda bulunan yataklarda uyumak gerekiyor. Uyku kısmını sona bıraktım çünkü uyuyup enerjimizi artırırken oyundaki dördüncü rakibimiz olan "şey"ler beliriyor. Neyse ki ışığa ve sıcaklığa karşı dayanıksızlar, karakterlerimiz panik halde bina içlerinde titreşip beklerken, bir - iki dakika içinde ışıktan ışığa uçuşurken patlayıp dağılıyorlar. Yeni bölgelere geçtikçe daha güçlü ve zorlu hale geliyorlar tabii.

Kamera kontrolleri haricinde pek bir sorunla karşılaşmadığım, biraz sabır gerektiren zorluk seviyesine sahip, Challenge modunda sürükleyici hale gelebilen bir izometrik hayatta kalma oyununu anlatmaya çalıştım bu ay sizlere. Sıcak havalarda içimize serinlik duygusu serpen başka hangi oyunlar varmış, biraz bakınmak lazım etrafa, uykum da gelmeye başladı...



Sarı yaratıklar tekinsiz ve tehlikeli "şey"ler.

TÜR: Hayatta Kalma | **YAPIM:** Cheerdealers | **DAĞITIM:** Alawar Premium | **DİJİTAL İNDİRME:** 20 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-130-dist

7

Son Karar

Sade ve mantıklı bir yapısı var, gerilim dozunu da sevdim. Bir şansı hak ediyor.

80'LERDEN GELEN ADAM



1982 yapımı bir film izledim bu ay video kasetten. Yönetmen John Carpenter, başrolde Kurt Russell var. Antartika'da geçen, buz gibi bir bilim kurgu - gerilim muhabbeti, 1950'lerde yayımlanmış bir romandan uyarlama, kaçırmayın seyredin derim.

OYNUYORUM

1. FINAL FANTASY XV (PC)
2. XCOM 2 (PC)
3. Persona 5 (PS4)
4. FIFA 18 (PS4)
5. The Sims 4: Seasons (PC)

BEKLİYORUM

1. PHANTOM DOCTRINE (PC)
2. Fallout 76 (PC)
3. NBA 2K19 (PS4)
4. Skull and Bones (PC)
5. The Last of Us 2 (PS4)

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

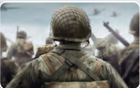
RYO SEVEN AMA BÜYÜK FİRMALARDAN BÜYÜK RYO ÇIKMADIKÇA OYNAMAYAN BİR KİTLE VAR, BİLİYORUZ, ORADASINIZ. THE BANNER SAGA'YI DENEYİN BAK, NELER KAÇIRDIĞINIZIN FARKINDA DEĞİLSİNİZ.

FPS (First Person Shooter)

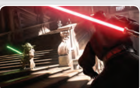


FAR CRY 5
PC, PS4, X-ONE

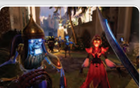
İstediğimiz kadar eleştirelim, şöyle özene bezene yapılmış bir Far Cry'ın tadı da hiçbir şeyde yok be arkadaş. Bir yandan kafayı yemiş bir tarikatla mücadele edip bir yandan Amerika kırsalının tadını çıkardığınız Far Cry 5, açık dünya bir FPS'den bekleyebileceğiniz her şeyi fazlasıyla sunuyor.



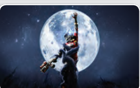
Call of Duty: WWII
PC, PS4, X-One
Seriyi yeniden efsaneler mertebesine çıkaracak oyun değil ancak çok iyi bir öze dönüş olduğu da gerçek.



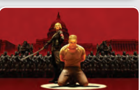
Star Wars: Battlefront II
PC, PS4, X-One
Evet, evet, Battlefront II çok rereró ama bir SW savaşında bulunma hissini de çok iyi veriyor.



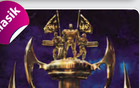
City of Brass
PC, PS4, X-One
Beklediğimiz kadar iyi çıkmamış olsa da kılıçlı FPS her gün gördüğümüz bir şey değil.



Prey: Mooncrash
PC, PS4, X-One
Roguelike oynanış Prey'e enteresan şekilde iyi gitmiş. Ana oyunu seven herkes sevmeyebilir ama.

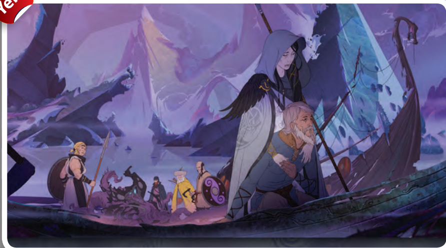


Wolfenstein II: The New Colossus
PC, PS4, X-One
Tek kişilik FPS'lerin ihtişamını bize yeniden yaşattığın için teşekkürler Wolfy!



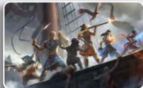
Unreal Tournament
PC
Bleszinski yine yapacağını yapmış, Unreal Tournament hem tek kişilik hem multiplayer tarafıyla tarih yazmıştı.

RYO (Rol Yapma Oyunu)

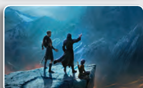


THE BANNER SAGA 3
PC, PS4, X-ONE, SWITCH

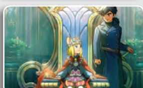
BioWare'den ayrılan üç yapımcının kurduğu minik bir stüdyodan çıkan ve çağımızın en epik yolculuk hikâyelerinden birine dönüşen The Banner Saga serisinin üçüncü adımı, serinin mirasını başarıyla taşıyor ve bu unutulmaz yolculuğu sonlandırıyor. Seçimlerinizin sonuçlarını görmeye kalbiniz dayanabilecekse buyurun.



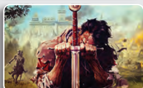
Pillars of Eternity II: Deadfire
PC
İkinci oyun ancak ilki derecesinde iyi olmayı başarabilir sanmıştık, yanılmışız.



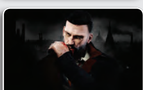
Tower of Time
PC
Etkileyici bir hikâye, özgün mekanikler... İzometrik RYO seviyorsanız arada kaynamasına izin vermeyin.



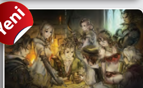
Ni no Kuni II: Revenant Kingdom
PC, PS4
Naifliğiyle gönlünüzü kazanacağı garanti. Biraz fazla grinding istiyor ama katlanılır artık, ne yapalım...



Kingdom Come: Deliverance
PC, PS4, X-One
"Büyüsüz, canavarsız rol yapma oyunu mu olurmuş?" demeyin. Doğu Avrupalılar bu işi biliyor.



Vampyr
PC, PS4, X-One
Bloodlines susuzluğunu giderebildiği söylenemez ancak samimi bir çabayla ortaya konmuş kaliteli bir RYO.



Octopath Traveler
Switch
Switch'teki kaliteli JRYO açığını tek başına kapatıyor. Evet, Xenoblade Chronicles 2 yok sayılabilir.

AKSİYON

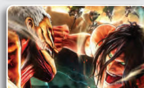


GOD OF WAR
PS4

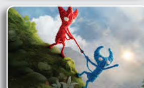
Yunanistan'da kafasını ezecek tanrı kalmayınca Kuzey'e vurdu kendisini Kratos. Bu yeni God of War sadece mekânıyla değil, türüyle, tarzıyla, her şeyiyle çok başka bir şey olmuş. Hâlâ öfkeli, hâlâ sert ancak öte yandan daha bir insancıl. Dev bir markanın diriltilmesi işi ancak bu kadar iyi kotarılabilirdi.



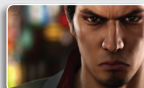
Red Faction: Guerrilla - Re-Mars-tered
PC, PS4, X-One
İsmindeki kötü kelime esprisini yok sayarsanız taş gibi bir yenilenmiş versiyon. Bu oyunda etrafı yıkmak gibisi yok.



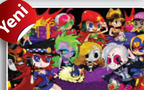
Attack on Titan 2
PC, PS4, X-One, Switch, Vita
Bu kadar şahane anime uyarlamalarına her zaman rastlanmıyor. AoT seviyorsanız kesin denemelisiniz.



Unravel Two
PC, PS4, X-One
İlk oyunu sevdiyseniz ikincisini de seveceğiniz garanti. Hele ki co-op oynanış ilginizi çekiyorsa.



Yakuza 6: The Song of Life
PS4
Kavga, dövüş, mini oyunlar yine gırla ama bu sefer duygusal bir tarafı da var Kazuma Kiryu'nun macerasının.



Soda Girls
PC
Bir sürü farklı karakter, bir sürü hareket, ve en çılgını da bu harketlerden istediğiniz komboyu yapabilme. Çok acayip.



Max Payne
PC, PS3, 360, PS2, Xbox
Ne olur ekşi ekşi bakma öyle... Dramıyla, noir havasıyla, bullet time'ıyla tartışılmaz bir aksiyon klasiği.

Çocuğun olursa adını hangi oyun karakterinden alacak? (Zelda olmaz, onu Robin Williams kapmıştı)

1. *Kız olursa Sarah, erkek olursa Raynor, protoss olursa (?!) Artanis. Zerg olmasın ama mümkünse. - CAN*
2. *Tabii ki Donkey Kong! (Lan...?!) - M. İHSAN*
3. *Gönül ister Yennefer'den esinlenerek Cenifır koyalım, onun kadar güzel olsun. - ESER*
4. *Kızım olursa Ys'den Reah koyarım. Diğer tanrıçanın adını koymak isterdim ama çok Feena dalga geçerler. - SABRİ*
5. *Sephiroth! Düşmana korku, dosta... da korku salsın! - ÖMER*

E Eylül'e kadar oyun kalmadı çıkacak. No Man's Sky'a bir şans daha vermeli miyiz bu bahaneyle?

1. *Ben Atlas güncellemesinden beri diyorum oyun güzelleşiyor diye de dinleyen yok ki... Ben veriyorum. - SABRİ*
2. *Bir tek ben mi oynayacak oyun sıkıntısı çekmiyorum yahu, No Man's Sky'a gelene kadar ohooooo. - ESER*
3. *No man... Vermeyelim... - ÖMER*
4. *Daha God of War'u bitirmedim, No Man's Sky meh duruyor en bıcır bıcır haliyle bile. - YASİN*
5. *No Man's Sky'ı hiç edinmedim ama sildiğimi hatırlıyorum bir yerlerden. - EREN E.*

Oyun ve rakip seçim hakkın olan bir turnuvada editörlerden kimi hangi oyunda harcamak isterdin?

1. *Serpil'le Don't Starve Together'da delirsek :P - İPEK*
2. *Ömer ara sıra The King of Fighters geveliyor. KoF 98'i açayım da alayım joystiğini. - EMRE S.*
3. *Dark Souls'da Eser'i invade etmek isterdim. Ama muhtemelen o beni arkadan bıçaklarken "NANİ?!" efekti veririrdim. - CAN*
4. *Ali abiyle Halo 3'te kapışmak eğlenceli olur kesinlikle. Ama kural 1: Energy Sword yok! - SABRİ*
5. *Bir arcade yarış oyununda (Forza Horizon) simülasyon ustası geçinen Yiğit'e toz yutturmak süper olurdu . - ÖMER*

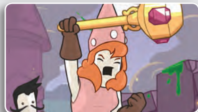
STRATEJİ



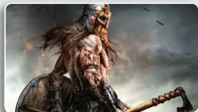
Total War Saga: T. of Britannia
PC
"Daha küçük çaplı da olsa bu yine Total War" formülü tutmamış pek. Olsun, yine de Britanya'da birkaç keyifli saat geçirtir.



Zero-K
PC
Eğer "oynanış grafikten önemlidir" lafı sizin için bir geyikten fazlasıylsa ve gerçek zamanlı strateji seviyorsanız tamam! Bu! Budur!



Pit People
PC, X-One
Parti gibi bir strateji. Hele bir de kendi başınıza değil bir arkadaşınızla girerseniz çok eğleneceğiniz garanti.

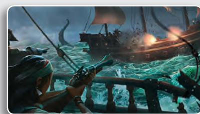


Ancestors Legacy
PC
Dünyanın en derin strateji oyunu olduğunu falan söyleyemeyiz ama kendine has bir tadı, kanlı bir kokusu var.



Heroes of Might & Magic III
PC
Her "Heroes III" dendiğinde dünya üzerinde birilerinin elleri titreyerek oyunu açtığını biliyor muydunuz?

ÇOK OYUNCULU



Sea of Thieves
PC, X-One
Bir şeyleri geliştirme oyunu değil. Öte yandan 4 kişi yelkenleri açıp maceraya atılmak size çekici geliyorsa da bayılırsınız.



A Way Out
PC, PS4, X-One
Etkileyici bir sinematik macera olmasının yanında sağlam da bir aksiyon. Yanınızda bir arkadaşla birlikte enfes oluyor.



Warhammer: Vermintide 2
PC, PS4, X-One
Left 4 Dead'in ruhu bu oyunda! İlk oyunun üstüne çok fazla şey koyan Vermintide 2 bu dönemin en sağlam multiplayer FPS'lerinden.



Frantics
PS4
4 kişilik bir arkadaş grubuysanız ve aranızın bozulmasını istiyorsanız süper eğlenceli mini oyunlarla dolu Frantics aradığınız şey.

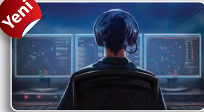


The Elder Scrolls Online
PC, PS4, X-One
Yeni Summerset paketi çıkmışken ve Morrowind ücretsiz olmuşken geri dönmek isteyebilirsiniz.

DÖVÜŞ, YARIŞ, SİM, SPOR



Wreckfest
PC
Flatout ve Destruction Derby'i alın, olabilecek en iyi şekilde günümüze uyarlayın, elinizdeki şey Wreckfest olur. Tam bir çılgınlık.



911 Operator: Search & Rescue
PC
Gelen acil aramaları yanıtlayıp arama/kurtarma ekiplerini yönlendirdiğiniz 911 Operators, yeni DLC'siyle daha da güzelleşmiş.



Mario Tennis Aces
Switch
En iyi Mario yan oyunlarından değil, özellikle tek kişilik tarafı yetersiz ama arkadaşlarla birlikteyken müthiş bir eğlence.



The Sims 4: Seasons
PC
Kötü bir çıkış yapan The Sims 4 bir sürü kaliteli ek paketle bayağı iyi hale geldi. Ah bir de bu paketler bu kadar pahalı olmasa...



Onrush
PS4, X-One
Net konuşmak gerekirse az yukarıda gördüğünüz, yakın tarzdaki Wreckfest çok daha iyi bir oyun ama Onrush'ta da büyük potansiyel var.

AYIN ALTIN OYUNLARI



THE BANNER SAGA 3



OCTOPATH TRAVELER

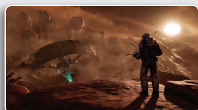
ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Evet, mantıklı... 18'inden itibaren 9 gün tatili olan ayın büyük oyunları ayın başında çıkmasın ki OGZ yetişemesin... ÇOK MANTIKLI!

Temmuz '18	
Overcooked 2	7 Ağustos
We Happy Few	10 Ağustos
Madden NFL 19	10 Ağustos
World of Warcraft: Battle for Azeroth	14 Ağustos
The Walking Dead - Final Season: Ep.1	14 Ağustos
F1 2018	24 Ağustos
Strange Brigate	28 Ağustos
Yakuza Kiwami 2	28 Ağustos
Monster Hunter Generations Ultimate	28 Ağustos
Pro Evolution Soccer 2018	30 Ağustos
Eylül '18	
Dragon Quest XI	4 Eylül
Spider-Man	7 Eylül
NBA 2K19	11 Eylül
Shadow of the Tomb Raider	14 Eylül
Life is Strange 2 - Ep.1	27 Eylül
Code Vein	28 Eylül
FIFA 19	28 Eylül
Ekim '18	
Forza Horizon 4	2 Ekim
Assasin's Creed: Odyssey	5 Ekim
Super Mario Party	5 Ekim
Call of Duty: Black Ops 4	12 Ekim
Battlefield V	19 Ekim
Soul Calibur VI	19 Ekim
Just Dance 2019	23 Ekim
Red Dead Redemption 2	26 Ekim
Call of Cthulhu	30 Ekim



SANAL GERÇEKLİK



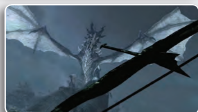
Farpoint
PSVR
Yenilikçi sistemi sayesinde VR'da FPS oynarken yaşanan sıkıntıların önüne geçmiş, üstüne taş gibi de çatışma mekaniği eklemiş.



Budget Cuts
Vive, Rift
VR olduğu için küçük çapını görmezden gelebildiğiniz oyunlardan değil Budget Cuts. Sapasağlam bir gizlilik-aksiyon oyunu.



Fallout 4 VR
Vive
Başka VR oyunlarının uzun zaman önce çözdüğü sorunları barındırsa da hey! Fallout 4 diyorum! VR diyorum!



The Elder Scrolls V: Skyrim VR
PSVR
PSVR'a özgü olduğu için düşük çözünürlük problemi var ama hey! Skyrim diyorum! VR diyorum! (deja vu yaşadınız, çaktırmayın)



L.A. Noire: The VR Case Files
Vive
Rockstar gibi büyük yapımcılar VR oyunlarına "elimizde malzeme var, atıverelim bir şeyler" diye yaklaşmayınca güzel şeyler çıkıyor.

MACERA & BULMACA

Detroit: Become Human
PS4
Heavy Rain ve Beyond: Two Souls'un yapımcısı Quantic Dream yeni bir klasiğe imza atmıyor belki ama etkileyici bir tecrübe yaşatmasını da biliyor.

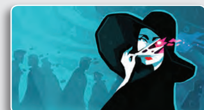
The Forest
PC
Daha erken erişiminin ilk zamanlarında bile iyi yorumlar alan, sürekli gelişen ve sonunda da taş gibi çıkan bir hayatta kalma oyunu.

TAA of Captain Spirit
PC, PS4, X-One
Life is Strange seviyorsanız o dünyada geçen mini bir yan hikâyeye de hayır demezsiniz diye tahmin ediyoruz. Hele bir de ücretsiz olunca

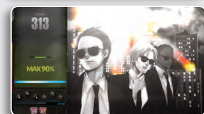
Unforeseen Incidents
PC, PS4, X-One
Her yıl arada kalmış ama aşırı kaliteli 1-2 point n' click macera oyunu çıkar ya, aha bu yıllıklerden biri de Unforeseen Incidents.

Forgotton Anne
PC, PS4, X-One
Çizimleri ve animasyonlarından büyülenmemeyi başarsanız bile etkileyici dünyası ve hikâyesiyle sizi kilitleyecektir. Çok üst kalite bir yapım.

BİR GARİP OYUN



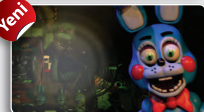
Cultist Simulator
PC
Bir tarikat lideri olup takipçi toplamanın, ayinler gerçekleştirmenin, ölümsüzlük arayışının tadı bu oyunda. Önce stresten ölmezseniz.



DJMax Respect
PS4
Tek yaptığınız doğru anda doğru tuşa basmak ama öldürürcesine zor, rüyalarınıza girecek kadar bağımlılık yapıcı.



Minit
PC, PS4, X-One
Gri tonlarının bile olmadığı, tamamen siyah beyaz bu oyunun ne kadar şahane bir mizah ve ne kadar yaratıcı mekanikler içerdiğine şaşırırsınız.



Ultimate Custom Night
PC
Five Nights at Freddy's serisini sevenlere hitap eden, mükemmel bir yapım olmasa da ücretsiz, hoş bir eğlencelik (korkuluk?).



House Flipper
PC
"Evimi temizliyorum temizliyorum doyamıyorum" diyenlere müjde! Artık daha da pis evleri baştan aşağı restore edip satabilirsiniz.


VİZYON TARİHİ
22/08
2018



INCREDIBLES 2

İNANILMAZ BEKLEYİŞ SONA ERERKEN

MERVE AKMAN

The Incredibles'ı izlediğimde 11 yaşındaydım. *The Incredibles 2* ülkemizde çıktığındaysa 24 yaşını doldurmuş bir yetişkin olacağım. Reşit olduğumda evlenip 19 yaşında doğum yapmış olsam şu an 5 yaşındaki çocuğumla sinemaya gidip bunu izleyebilirdim, kanunen olası. Buna benzer bir durum yaşayan koca bir jenerasyon olduğunu da düşünürsek *The Incredibles 2*'nin 2002'den beri en iyi açılış yapan animasyon olması gerçekten şaşırtıcı değil. On dört sene diyoruz! Yani ülkemiz için on üç oluyor ama her neyse, çok fark etmez.

Şimdi hiç ayak yapmayacağım, bu filmin çıkacağı haberini duyunca aklımı filan yitirmiş değilim (siz beni bir de *Toy Story 4* çıkınca görün). Animasyon severim, evet. İnsan bir de özellikle çocukken izlediği şeylere karşı daha sevgi dolu yaklaşıyor, dolayısıyla çok sevindim ama internette gördüğüm heyecanı şahsen yaşamadım. Bu müthiş heyecanın kaynağı daha çok Amerika ve Kanada. Ülkemizde, özellikle akranlarım tarafından nasıl karşılanacak merak ediyorum açıkçası. Ben mi yeterince şey yapamadım yoksa genel durum bu mu acaba?

Süper kahramanlığın yasaklandığı özgün bir hikâyeye sahip olan ilk filme benziyor bu film de. Yurtdışında çoktan gösterime girdiği için birkaç yoruma baktım, aldığı tek olumsuz eleştiri de bu yönde gibi. Yani yine bir kötü var, yine özel güçler yasak, yine ailenin gücü falan filan. Ancak iki önemli değişiklik var; birincisi ilk filmin sonunda "aa, bunun da güçleri varmış" dediğimiz sevimli bebek Jack-Jack'in de artık beklendiği gibi "inanılmaz" ekibine katılması ve ikincisi… Yaşasın kadınlar! İlk filmde de zaten hayli sıkı bir abla olduğunu anladığımız Elastigirl bu sefer eve ekmek getirme görevini üstlenmiş gibi görünüyor, hâl böyle olunca üç çocuğa bakma işi de babaya kalıyor. Bir evi çekip çevirmek başlı başına süper kahramanlık zaten, Mr. Incredible'ın da bu konuda zorlanması kaçınılmaz. Fragmanda gösterilen sahneler çok eğlenceliydi (Jack-Jack'i seviyoruz), o yüzden filmin komedi faktöründen beklentim yüksek.

Fragmanda çok yorgun ve kafayı yemek üzere olan Mr. Incredible'ın kurduğu bir cümle var: "Ben başarılı olmalıyım ki o başarılı olsun". Şimdi bir düşünelim, dünyada ve özellikle güzel ülkemiz Türkiye'de eşi başarılı olsun diye çocuk bakmaya razı gelecek kaç erkek vardır? Kadının çalışması konusunu bile tam çözememişken bir de asıl görevi (!) olan çocuk bakma işini beyine devretmesi herhalde pek aklımızın alacağı şey değil. Neyse ki çocuk milleti bizim gibi kurumuş beyinlere değil, çok daha açık düşünceli ve sorgulayıcı kafalara sahip. Dolayısıyla bir animasyon bir animasyondur, böyle bir şeyin de mümkün olabileceğini genç beyinlere aşılamak güzel. Diğer taraftan Elastigirl'ün vücut ölçülerine dair bazı yorumlar da gördüm (İnsanlar niye böyle?). Bahsettiğim yorumları gayet saçma buluyorum, her dar giyen geniş kalçalı kadın gördüğümüzde de "voooov kadın hakları" diyeceksek işimiz çok. Zaten Mr. Incredible'ın vücudu da normal değil. Çünkü bu insanlar süper kahraman, yapılı vücutları olması çok doğal.

Öyle ya da böyle, her ne kadar çok heyecan yapmadığımı söylesem de fragman ilgi çekiciydi ve gidip sinemada izleyeceğim bu filmi. Hikâye beklentimi alt düzeyde tuttuğumu söylesem doğal karşılarsınız sanırım, animasyonların başı sonu genelde belli zaten (linç yedi). Gülmek içinse para vermeye değecek gibi.

ANNE SÜPER KAHRAMANLAR



SUE STORM: Güçlerini borçlu olduğu kozmik radyasyon Sue'ya neredeyse bir evlada mâl oldu ancak neyse ki oğlunu dünyaya getirebildi; bir mutant olarak.



SCARLET WITCH: İkizlerinin Mephisto'nun ruhunun parçası olduğu ortaya çıkan Wanda'nın dramı pek kolay bitmiyor.



JESSICA JONES: Luke Cage'le aşkının meyvesi bir kızı var, hem de ona Luke'un en iyi arkadaşı Daniel'in ismini vermişler (Danielle olarak tabii).

BABA SÜPER KAHRAMANLAR



CHARLES XAVIER: Çok ısrar etsem benim de babam olur mu diye düşündüren güzel insan, Profesör X. David'in (Legion) biyolojik babası ancak tüm mutantların manevi babası adeta.



EGO: Ya biyolojik babanızın ismi Ego olsa, cismi de ismiyle bir o kadar bağlantılı olsaydı? Starlord'a anlayış göstermek lazım.



WOLVERİNE: Bu adamın her limanda bir sevgilisi ve bir davası olduğu için her yer çocuk kaynıyor. Kimi biyolojik, kimi genetik, kimi manevi...

YÖNETMEN: Brad Bird **SESLENDİRENLER:** Craig T. Nelson, Holly Hunter, Sarah Vowel, Huckleberry Milner, Eli Fucile, Samuel L. Jackson

DAVY JONES

Yedi denize hükmeden kırık bir kalp

EREN ERYÜREKLİ



Okyanusun o dipsiz derinliklerinde ve en ulaşılmaz köşelerinde bile adının fısıltıyla dâhi anılması yeter tüm canlıları korkudan titretmeye. Gidin tüm denizcilere sorun; tan vaktinde güneş henüz yanaklarınızı ısırırken bile kimden korkarsınız diye. Fırtınaların kalbinde, hatta uzak bir sahilin el değmemiş kumsalında tembelce güneşlenirken kimden korkarsınız diye bir sorun onlara. Yanıt değişmez: Davy Jones... Yedi denizi türlü çeşitli belayla yöneten o lanetli korsan.

Deniz kaypaktır derler, tanrılarsa daha kaypak. İşte denizci Jones da kalbini böyle bir yandan çarklı tanrıçaya, denizlerde pek bir korkulan Calypso'ya kaptırmıştı ve aşkı için o kireç gibi suratları ve boş gözleriyle hiçliğe yol alan ölüleri ebedi istirahatgâhlarına götürmeyi kabul etmişti. On yıl uğursuz sularda görevini azimle sürdürdü ve gün gelip de bir günlüğüne karaya çıktığında onunla birlikte olma sözü vermiş olan Calypso'yu bulamadı, zira tanrılar dönektir.

Hiddeti muazzamdı. Sanki dünya parçalanmış, yedi denizin tüm suları köpürerek üstüne çullanmıştı. Acısı dayanılmazdı. O da öfkesinden sebep görevini bırakıp arzı gezmeye koyuldu, tabii ki lanetlenmişti. Gemicilerin kalbine korku salan ününü yayarken bir yandan da intikam peşindeydi. Kim bilir nereden öğrendiği bir ritüelle Korsan Kardeşliği'nin yardımını da alarak Calypso'yu ölümlü Tia Dalma'nın bedenine hapsetmeyi başarmış ama bir yandan da aşkına ihanet etmişti. Bu öyle bir ihanetti ki nihayetinde kendi kalbini söküp bir sandığa kilitledi, anahtarı da artık türlü çeşitli deniz canlısına benzemeye başlayan sakallarının arasına sakladı. Sandığıysa kim bilir hangi adaya... İşte böyle başladı bu yalnız, kalbi kırık, kendinden ve dünyadan nefret eden ve acısını grotesk orgunun notalarına döken adamın dehşetengiz efsanesi. Hep böyle başlar zaten. Başlangıçta zihnin tahtası boştur ve ona yazdığımız her sözcük karakterimizi belirler. Ve insan bir kez o karanlık dehlizlerde yolunu kaybetti mi, gözlerinin feri söner, kalbi katılaşır, teni acıyı hissetmez olur ve zalimleşir. Böyle dönüşür insan canavara. Kendini ilmek ilmek söküp parçalayarak ve içindeki iyiliği öldürerek. Davy Jones da öyle yapmıştı. Belki yapabileceği başka da bir şey yoktu.

> *Yo ho, yo ho, ah*
> *bu korsan yaşamı*
> *O kurukafa ve*
> *çarpık kemikli*
> *sancak*
> *Coşkulu bir*
> *vakitte, sımsıkı*
> *halatlarla*
> *Ve Davy Jones'a*
> *bir selamla*
> *-J.M. Barrie*

Heyhat kaderin dizaynı tuhaftır. Yıllar geçti Uçan Hollandalı'nın giderek insanlıktan çıkan mürettebatına yenilerinin ekleyerek ve saldırdığı gemilerdeki tayfaya itinayla "Ölümden korkar mısın?" diye sorarak. Onunla karşılaşıp da öldüyseniz şanslı sayılırdınız, yok hayatta kaldıysanız cehennem azabına hoş geldiniz demektir. Zira Jones'un tayfası ne yemek yer ne de uyur. Ne dünyevi zevkler vardır onlar için ne de uzak bir sahilde bekleyen biri. Ve vakti geldiğinde geminin bir parçası olurdunuz tüm benliğinizi yitirerek. Yiterek...

Yıllar yıllar sonra delişmen korsan Jack Sparrow'un ona olan bir borcu yüzünden Davy Jones'un Mahzenine (bir nevi Araf'a) sürülmesi ve geri gelmesinin ardından gelişen olaylar sonucunda zamanında Calypso'yu hapsetmek için kullanılan büyü bozulur. Ve Calypso, Will Turner (ki babası da Jones'un bir tayfasıydı) tarafından ilk seferde ona ihanet edenin Davy Jones olduğunu da öğrenerek tüm hiddetini ve zulmünü Uçan Hollandalı'nın üstüne boşaltır. Bu günah dolu intikamın ceremesini de yine Will Turner çekecektir ve Jones'un kalbini bıçaklayıp onun bu sefil yaşamına nihayet noktayı koyarak yerine geçer. Çünkü Hollandalı'nın hep bir kaptanı, denizde ölenlerin onları öte aleme taşıyacak bir kılavuzları olmak zorundadır. Lakin bu varoluşun karanlık köşelerinde kısılmış acılı adamın öyküsü ve denizcilerin yüreklerine saldığı korku da hiçbir zaman unutulmayacak, belki de çocuklara uyumaları için anlatılan bir masal olacaktır.



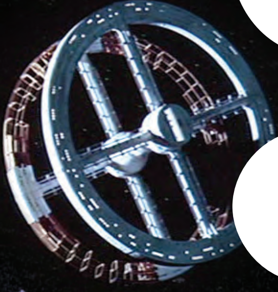
Peki kimdir gerçekte bu Davy Jones?

Hiç kimsedir. Bir mittir. Söylence ve denizcilerin kalbine korku salan bir efsanedir yalnızca. Yine de her efsanede bir gerçeklik payı vardır deyip tarihin tozlu sayfalarına baktığımızda sarhoş denizcileri mahzenine (ki Davy Jones's Locker esasında denizin dibidir, ölümdür) kapatan ve onlardan kıyma yapan bir kasapla da karşılaşırız, öyle pek de aman aman ünlü olmayan Dave Jones isimli bir korsanla da. Onun esas ünü pek çok yazarın özellikle de 19. yy'da yazdığı romanlardan ileri gelir. Herman Melville, Charles Dickens ve R. L. Stevenson gibi yazarlar eserlerinde bu denizci mitine yer verip ölümsüzleştirmişlerdir. Karayip Korsanları filmleri de bunu cilalayarak karaktere sağlam bir arka plan öyküsü vermiştir.



Uçan Hollandalı ve Kraken

17. yy'ın ortalarında, yani korsanlığın altın çağında hayalet bir geminin denizcilere musallat olduğu, onu görenlerin bir daha karaya ayak basamadığı fısıltılar halinde dalga dalga yayılmaya başlamıştı. Hollandalı sislerin içinden çıkar, geminize yaklaşır ve sonra puf diye hiçliğe karışırdınız. 19. yy'ın ortalarına kadar da çeşitli görüler not edilmiştir. Lakin asla bu hayalet gemiye dair bir kanıt bulunamamıştır. Davy Jones'un dev canavarı Kraken'se abiste yaşayan ahtapotumsu, mürekkepbalığımsı bir canlıdır ve yine denizciliğin altın çağlarında gemileri sarıp sarmalayarak batırmasıyla ünlüdür. Kökeniyse Norveç ve Grönland efsanelerine dayanır. Onun hiddetine mazhar olmak felaketlerin en büyüğü sayılır.



arthur c. clarke

"Aman Tanrım, yıldızlarla dolu!" EGE SAĞIN



Meraklı bir çocuktu Arthur. Amerikan bilimkurgu dergilerini okur, artık nasıl bir çiftlikte yaşıyorsa topladığı fosilleri inceler ve yıldızları seyredip hayallere dalardı. Ergenlik yıllarında gençlerden oluşan bir astronomi topluluğunun dergisine yazmaya başlamış ve özel ricasıyla uzay araçlarıyla uzay seyahatlerine dair yazılar kaleme alacağı bir bölüm açtırmıştı. 19 yaşında Londra'ya taşındığında bilimkurgu yazarı arkadaşlarıyla bir evi paylaşırken ilgisini çeken konulara kendini kaptırıp etrafından soyutlandığı için "ego" lakabını alacaktı.

Daha sonra insanlık bir kez daha onu hayal kırıklığına uğrattı ve İkinci Dünya Savaşı'nda Kraliyet Hava Kuvvetleri'nde radar uzmanı olarak çalıştı. Savaşın kaderini değiştiren bir muharebede erken uyarı sistemini yöneten ekibin bir parçasıydı. Tüm bu tecrübelerin üzerine savaş sonrası Matematik ve Fizik alanlarında üst düzey başarıyla diplomalarını aldıktan sonra İngiliz Gezegenlerarası Topluluğuna da başkanlık etti. Bu süreçte iletişim uyduları fikrinin öncülerinden olacaktı ki sayısız fütürist tahmininden biri olan bu fikir, yıllar sonra uyduların fırlatıldığı sabit yörüngenin diğer adının Clarke Yörüngesi ya da Clarke Kuşağı olmasını sağlayacaktı.

İşte böyle bir geçmişin ardından yazmaya başladı Clarke. İlk kısa romanı 1948 yılında yayımlanan *Against the Fall of Night*'tı ki daha sonra bunu elden geçirip benim en sevdiğim romanı olan *The City and the Stars* (Şehir ve Yıldızlar) romanına dönüştürdü. Ardından gelen Çocukluğun Sonu, *2001: Uzay Efsanesi* ve *Rama ile Randevu* romanları da benzer temaları işleyerek Clarke'ın bilimkurgunun büyük üçlüsünden (Heinlein ve Asimov'la birlikte) biri olmasını sağlıyordu. Hatta 2000 yılında edebiyata katkılarından ötürü şövalye ilan edilip Sir Arthur C. Clarke oldu.

Onu özel kılan çok şey vardı ama bunlardan en önemlileri tarzı, odaklandığı konular ve bilime dayalı gelecek tahminleriydi. Teknolojik gelişmelerin insanlığı ileriye taşıyacağına inancı tamdı ve romanlarında da bunu işledi. Olaf Stapledon'ın efsane kitabı *The Last and First Men*'i hayatındaki en önemli esin kaynağı olarak tanımlayan Clarke, yeterli teknolojik gelişme ve evrim sonucunda

tüm zeki yaşam formlarının tanrısallık seviyesine erişeceğini düşünmüş ve bunu romanlarına yansıtmıştı. Özellikle Çocukluğun Sonu ve *Uzay Efsanesi* serisinde bunun örneklerini görmek mümkün.

Bu kitaplarda öne çıkan bir başka tema da gelişmiş dünya dışı yaşam formlarının insanlığı kendi iç çekişmelerinden ve ucuz hesaplaşmalarından kurtarıp teknolojik ilerlemeler sağlayarak evrimlerini hızlandırması ve insanlığı üst seviyelere taşımasıdır. Bize bizden çok güvenen Clarke ütopik öyküleriyle insanlığın güzel yanlarını, destansı potansiyelini bizlere sunarak arkasında hatırı sayılır bir miras bıraktı.

Anlatım tarzı ve dili de başarısına ayrıca katkıda bulundu. Beni en çok etkileyen şey kurguladığı gelecek tarihini hiç sıkmadan, organik bir biçimde aktarması. *2001*'le başlayan seride, *Rama*'da, *Çocukluğun Sonu*'nda ve Şehir ve *Yıldızlar*'da hep bunları yaptı.

Dünya dışı varlıkların gelişinin, muazzam teknolojik gelişmelerin veya sadece dünya dışı yaşama ait bulguların keşfedilişinin insan toplumu üzerinde yarattığı etkileri öyle güzel anlatıyordu ki… Dini kurumların mücadeleleri, beliren yeni dinler, siyasi düzenin giderek değişip tek dünya devletine dönülmesi, uzay araştırmaları konusunda uluslararası anlaşmalar vb. Böyle gelişmeler karşısında yaşanacağını düşündüğünüz ne varsa kurgulayıp hikâyelerine yedirerek anlatıyor. Bu da yalnızca bir olayı değil, bütünüyle bir geleceği tasvir etmesini sağlıyor ki bilimkurgu türünü bir edebiyat dalı olarak kabul ettiren birkaç kişiden biri olmasının sebeplerinden biri de bu.

Bilimkurgu seviyorsanız ama hâlâ onunla tanışmadıysanız mutlaka 10 sene önce kaybettiğimiz bu muhteşem adamın eserlerini okumaya başlayın. Hayatınıza çok şey katacağından emin olabilirsiniz.



Sri Lanka

Clarke, ilk birkaç eserinin yayımlanmasının ardından 1956 yılında Sri Lanka'ya yerleşmiştir. Doğasına ve insanına hayran olduğu ülkede pek çok çalışmalar yapan, Cennetin Çeşmeleri romanında da Sri Lanka tarihini, mitlerini anlatıp geleceği orada başlatan Clarke ülkede büyük saygı görüyordu. Öyle ki arkadaşı bilimkurgu yazarı Robert Heinlein ziyarete gittiğinde Sri Lanka Hava Kuvvetleri özel bir helikopter tahsis edip onlara havadan ülkeyi gezdirmişti. Ayrıca Sri Lanka halkının Britanya kültürüne ilgisini sağladığı için 1989 yılında Britanya Kraliyet Nişanı'na da layık görüldü.

Uzay Asansörü

Arthur C. Clarke'ın bilimsel mirası dopdoludur. iletişim uydularının geliştirilmesi konusunda öncü olması bunlardan biri fakat onun en büyük mirası uzay asansörü fikrini güçlendirip bu fikre popülerlik kazandırmasıdır. Sri Lanka'da yaşayıp oranın tarihini ve mitlerini öğrenince çok etkilenmiş ve bunlardan esinlenerek yazdığı Cennetin Çeşmeleri romanında Rus bilim insanı Konstantin Tsiolkovsky'nin fikrini popüler kültüre taşımıştır. Sabit yörüngeye kurulacak bir üsle yeryüzü arasında seyahat edecek bir asansör sayesinde en azından yörüngeye roketli yolculukların biteceğini öngörmüştür.

Deniz Kâşifi

Clarke sağlam bir tüplü dalış meraklısı ve kâşifti. İş ortağı Mike Wilson'la dalış üzerine pek çok işletme kuran Clarke, yine bu ortağıyla 1956 yılında Sri Lanka'daki Koneswaram Budist tapınağının su altında kalan harabelerini, heykelleri ve Çola Hanedanı'ndan kalma bronz sanat eserlerini keşfetmiştir. Bu önemli keşif, tapınağa olan ilgiyi küresel anlamda ateşlediği gibi Clarke'ın Taprobane'nin Resifleri adlı kitabına da konu olacaktı. Sonrasında geç yaşta çocuk felci geçirip yaşamının kalanını tekerlekli sandalyede geçirse de en azından işletmeleri vasıtasıyla tutkusunu devam ettirdi.

Sinema Uyarlamaları

Arthur C. Clarke'ı romanlarıyla tanımayanlar bile 2001: Uzay Efsanesi ismini duymuştur. Zira Kubrick'in çektiği film sinema tarihinin en önemli eserlerinden biri. İşin ilginç yanı, kitapta Satürn'e sefer düzenlenirken Satürn'ün halkalarını yapmak masraflı olur diye filmde Jüpiter'e sefer düzenletiyor ve hikâyenin devam ettiği 2010 kitabında Clarke geriye dönük değişiklik yaparak ilk sefer Jüpiter'e yapılmış gibi yazıyor. Sonradan 2010 da sinemaya uyarlansa da ilk filmin yanına yaklaşamadı. Rama ile Randevu'nun David Fincher ve Morgan Freeman'ın emekleriyle filmleştirilmesiyse bitmeyen bir hikâye.

İLLÜSTRASYONLAR **EREN ERYÜREKLİ**

"İnsan ruhlu bir vampir, ölümlülerin tutkularına sahip bir ölümsüz. Sen... sen çok güzelsin, dostum."



nne Rice'ın 1976 tarihli aynı isimli romanından uyarlanmış *Vampirle Görüşme* filminde işte böyle sesleniyordu Armand; mütemadi bir maskeli balonun hüküm sürdüğü, tiyatrocu insanları taklit eden vampirlerin, gene vampirleri "oynadığı" alelacayip bir dünyadaki hakiki ağırlığını kavramaya çalışan Louis'ye. **Sokrates**'in de aralarında bulunduğu pek çok düşünür, ölümü insanoğluna bulunulmuş en büyük lütuflardan biri olarak kabul eder. Bu sebeple, binlerce yıla yayılmış vampir mitosunun, bugünün dünyasında ulaştığı geçici ikametgâhında beni de en çok efkâra sürükleyen dilemması şudur aslında: Ölüm ve yaşlılığı atlatmaya çalışırken, bir yandan da o koskoca insan yaşamının, hem geçmişte kalan hem de geleceğin uğursuz fragmanlarını ihtiva eden, muazzam boyutlardaki elem yıkıntısını bir sonsuzluk bohçasına istiflemenin gerekliliği. Üstelik başka bir yaşamı belirleyebilmenin tarifsiz kudreti, onu hiç etmek ile bucaksız kılmak arasında belli belirsiz bir eşik... Gerçekte ölümsüzlüğün bu ağır yükünü kim kaldırabilir ki? Ölüm gibi kutsal bir armağanı kaybettikten hemen sonra, hiç bitmeyecek ve tek zerre ışığın bile olmayacağı bir yolculuğa nasıl tahammül edilir? İşte bu soruların gerçek muhatabı olan bedbaht yaratıklar, nam-ı diğer vampirler konuğumuz bu ay.

Vampir yahut benzeri yaratıkların izini, pek çok farklı folklor ve kültürde bulabiliyor (örneğin Batı Afrika-Asanbosam, Filipinler-Mandurugo), hatta Antik Yunan kadar gerilerde arayabiliyoruz; ancak bizim bugün bildiğimiz anlamıyla vampirlerin kültürel kökleri, Doğu Avrupa masalları ve 18-19. yy. Avrupa gotik edebiyatında filizlenmiş durumda. Vampir kelimesinin etimolojisi de Slav dillerini işaret ediyor zaten. Vampirlerin en temel karakteristiği kanla beslenmeleri (daha erken tarihli anlatılarda başka vücut sıvıları ve psişik enerji de mevcut) ama bildiğiniz gibi, başka özelliklere de sahipler. Aslında belli dönemlerde ortaya çıkan hastalıklara ve etkilerine bakıldığında, o dönem ve bugün vampirlere atfedilen çoğu karakteristik özellik epey anlamlı hale geliyor: Kuduz (ısırma, sarımsak ve ışığa hassasiyet geliştirme), tüberküloz (aşırı zayıflama), pellegra (derinin incelmesi ve deri üzerinde kırmızı lekeler) ve porfiria (güneş ışığından etkilenme) vb. Üstelik tüm bu hastalıkların çok ciddi nörolojik komplikasyonları olduğunu ve hastanın nöbetler geçirebildiğini de hatırlatayım. Ayrıca tıbbın gelişmediği yüzyıllarda vampir efsanelerinin ayyuka çıkması da tesadüf değildir. Zira eski zamanlarda yaralı, hatta sarhoş insanların dahi cenaze törenleri yapılarak diri diri toprağa gömüldükleri vakıadır. Bu sebeple çoğu kişi kendine geldikten sonra mezarlarından çıkıp, kafası gidik vaziyette etrafta dolaşıyordu. Bu tarz olayların halk arasında vampir korkusunu daha da büyüttüğünü kolaylıkla tahmin edebiliriz.

Binlerce yıldır dindirilemeyen susuzluk: VAMPİRLER

Gotik edebiyattan günümüz sinemasına...

Aslında 18.yy gibi erken dönemde bile vampir temasını çeşitli şiirlerde görebiliyoruz; ancak bugünkü popüler kültürdeki aristokrat vampir yahut femme fatale vampir klişelerinin temelini atan iki önemli esere 19. yy sonunda kavuşuyoruz: **Bram Stoker**'ın *Drakula*'sı ve **Sheridan Le Fanu**'nun *Carmilla*'sı. Voyvoda III. Vlad Tepeş'in tarihe mal olmuş zalimliklerinden esinlenen Drakula romanı, bugün bile vampir külliyatının en önemli eserlerinden biri olarak kabul ediliyor. Zira vampirlerin şekil değiştirme (shape-shifting), genelde soylu kişiler olması gibi özellikleriyle beraber, bizatihi Doğu Avrupalılıkları bile bu eserle daha bir perçinlenmiş ve geniş kitlelerce bilinir hale gelmiştir. Özellikle geniş kitlelere ulaşma hususunda romanın 1931 tarihli film adaptasyonunun da altını çizmek lazım. Gene 1922 tarihli *Nosferatu* filmi de epey önemlidir ve vampirlerin güneş ışığına hassasiyetleri ilk olarak bu filmde vurgulanmıştır.

Bundan sonra da farklı pek çok sanat dalında vampir teması başarıyla işlendi. Ama esas kırılma noktalarından biri de ilk paragrafta keyifle alıntıladığım Vampirle Görüşme kitabı -ve filmi- oldu. Çünkü bu eserle beraber önceleri daha çok canavarımsı doğalarıyla resmedilen vampirlerin, gayet de duygusal kırılganlıklara sahip yaratıklar olabileceği gösterilmiş oldu. Maalesef bu vampirler ve duygusallık mevzusu, sonraları Twilight gibi serilerin gösterdiği üzere biraz yanlış anlaşılsa (!) ve güzelim tema ufaktan ayağa düşse de vampirler 21. yy'ın da önemli bir parçasıydılar artık. Ve mesela 2004 tarihli İsveçli yazar **John Ajvide Lindqvist**'in romanı *Let the Right One In* gibi güzel örnekler de var neyse ki. Kitabın 2008 tarihli film adaptasyonu da şahanedir bu arada.

Perdeler şimdilik inerken, maskeli balo bir yerlerde hâlâ devam ediyor

Geçmişte tıbbi yetersizlikler sonucu diri diri gömülen insanların çektiği eziyetlerle, anlamlandırılamayan doğal süreçlerin halklar arasında yol açtığı hurafelerle başlayan; ama mutlak güzelliğin, sonsuz yaşamın tartışılmasına ve hatta bu yollarla, insan varoluşunun topyekûn sorgulanmasına varan, oldukça müstesna olduğunu düşündüğüm bir izleği anlatmaya çalıştım. Yazı boyunca onların kurgusallığını ısrarla vurguladığım tüm noktalar, belki hem benim ve hem de kalan tüm fanilerin kuru bir avuntusudur, kim bilir? Belki de bu satırlara tesadüf edecek kimi okurlar, yazının bu safhasına ulaştıktan sonra belli belirsiz bir tebessümle, vampir dişlerini geçirecek leziv ve narin boyunlar bulmak için gecenin karanlığında kaybolacaktır.

İHSAN A.

Büyüyle Yaratılanlar



Güçlü bir büyü kullanıcısının bir insana vampir özellikleri yüklemesiyle ortaya çıkarlar. Çok nadir bulunurlar çünkü hem böyle bir büyüyü yapabilecek kadar güçlü hem de dönüştürmeye yönelik bir okula mensup olan bir büyücü nadir bulunur ve bu tip bir büyücü de karşısındaki kişiyi daha net faydaları bulunan bir yaratığa dönüştürmeyi tercih eder genelde. Ki susuzluk içgüdüsü yüksek bir yaratım ortaya çıkarsa o varlığın büyücüye karşı durma ihtimali de vardır. Çoğu zaman riske değmez dolayısıyla ancak büyücülerin aklından neler geçtiğini kestirmek de kolay değildir.

+ Savunma tavsiyeleri +

Bu tip bir vampirle karşılaşma olasılığınız düşük olduğu için özellikle bir savunma geliştirmeniz külfet. Ola ki güçlü bir büyücüye kafa tuttuysanız ve ola ki bu büyücü sizi safdışı bırakmak için yapay bir vampire başvurduysa onun güçlü ve zayıf yönlerini kestirmeniz zor olacaktır. Büyücüyü tanıyorsanız kendinizi hısımınızı düşünerek en kötüsüne hazırlayın ve en iyisini umun. Bu büyücü ölümsüz bir vampir yaratacak kadar güçlüyse de şansınıza küsün.



İnsan Vampirler

Her insanın dünyadaki sureti Omniverse'deki kudretli ruhunun bir yansımasıdır ve insanların evimleştikçe DNA'larındaki bu güçleri uyandıracağı düşünülür. Ancak bazı şanslı kişilerde bu Omnikinetik güçleri ortaya çıkaran PSI genleri görülür ki bu PSI genlerinin bir kısmı da kişiye vampirik güçler kazandırır. Kan içmek, kanını içtiği varlığın güçlerini kazanmak gibi karakteristik vampir güçlerine sahip olsalar da Omniverse, iblis düzleminden farklıdır ve doğal olarak bu tip vampirler iblis değildir. Bu açıdan yarı-vampirlerle karıştırıldıkları da çoktur.

+ Savunma tavsiyeleri +

İblis değil aslında insan olduklarından insan kanı içmeyi yamyamlık olarak görürler, o açıdan içiniz rahat olabilir. Ancak karşılaşmak zorunda kalırsanız gün ışığı, gümüş gibi zayıflıkları olmadığını bilin ama öte yandan ölümsüz de değillerdir. Elbette normal bir insanla karşılaşmak gibi olmayacaktır karşılaşmanız, insanüstü güçlerini asla küçümsemeyin, özellikle etrafta başka bir doğaüstü güçlere sahip varlık varsa onun kanını emip güçlerini kendine almamasına dikkat etmelisiniz ancak normal bir insan gibi öldürülebilirler.

KAYNAK mysticinvestigations.com



Nosferatu

Kaynağı iblisler olan bir virüs nedeniyle vampire dönüşmüş insanlardır. Bu virüsü zombi virüsüne benzetmek mümkündür, en çok yarasa gibi bu virüsü taşıyan hayvanların ısırıklarıyla yayılır ki Nosferatu da bilinç sahibi, bedeninin çürümesini kan içerek engelleyen zombiler olarak görülebilirler. İnsanın biraz ötesindeki fiziksel güçleri hariç çok kudretli değildirler ve de bozulmuş, korkutucu bir görünüme sahiptirler. Devamlı kan içmeleri gerekir, bu nedenle tehlikelidirler ve vampir avcılarının birincil hedefleridirler. Üst düzey vampirler tarafından spor amacıyla avlandıkları da olur.

+ Savunma tavsiyeleri +

Şehir merkezlerinde yaşıyorsanız ve çok şanssız değilseniz Nosferatu'ya denk gelmeniz çok zor. Issız ara sokaklardan, terk edilmiş binalardan uzak durmak en iyi savunma yöntemi. Kırsal kesimdeyseniz de yırtıcı hayvanların zor, Nosferatu'nun kolay ulaşabileceği bir yere büyükbaş hayvanlarınızı bağlamak akıllıca olabilir. Hayvanı kanı tükenmiş bir şekilde ölü bulursanız bölgenizde Nosferatu var demektir. Bu durumda vampir avcılarıyla iletişime geçmek en iyi yöntem, birçoğu bu zavallı yaratıkları küçük bir ücret karşılığında seve seve temizleyecektir.

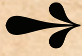
İblis Vampirler



Dünya üzerinde en çok bulunan vampir türüdür. Bir insanın kanının onu ölmenin eşiğine getirine kadar çekilmesi ve ardından ona vampir kanı verilmesiyle meydana getirilir. Özel yöntemler kullanılmadığı sürece ölümsüzdürler ve ne kadar uzun yaşarlarsa güçleri o denli artar. Bu nedenle en kadim vampirler en güçlüleridir ve hatta bu varlıklar dünya üzerindeki en güçlü paranormal varlıklardan olarak görülürler. İblis vampirler insanüstü fiziksel güçlerinin yanı sıra hipnotizma, telekinezi, şekil değiştirme gibi büyü yeteneklerine de sahiptirler.

+ Savunma tavsiyeleri +

İblis kökenli olduklarından kutsal addedilen her şeye karşı zayıflıkları vardır. Dini semboller, kutsal su, gün ışığı, gümüş, sarımsak gibi… Ancak direkt bir karşılaşmada bu zayıflıklarını fazlasıyla kapatabilecek güçlere sahip olmalarının yanı sıra insan görünümleriyle; hipnoz, hizmetkâr hayvan çağırabilme gibi güçleriyle aldatmaca konusunda da yeteneklidirler. Direkt bir karşılaşmanın riskine girmeden işinizi bitirmeleri olası. Evinizi her türlü bilindik korumayla donatmanız, toplu etkinliklerde de ortamda bir gümüş ayna olmasına dikkat etmeniz avantajınıza (gümüş aynada görünmez olduklarından onları tespit edebilirsiniz). Direkt karşılaşma söz konusuysa uzman yardımı almanız çok önemli ancak hem işinin uzmanı vampir avcısı veya avcıları bulmanız hem de maddi durumunuzun iyi olması şart. ■ **ÖMER**



Vampir Haritası

■ EREN E.



·ALASKA·

ALASKA

30 Days of Night *(2007)*

Vampirin Kökeni: Açlıktan kudurmuş bir vampir grubu Alaska'da tam 1 ay karanlıkta kalan bir kasabaya saldırır ve açık büfeye dönüştürürler. Bu kıyamda hayatta kalmak ve güneşi beklemek gerçek bir test olacaktır hayatta kalanlar için.



·BELÇİKA·

BELÇİKA

Daughters of Darkness *(1971)*

Vampirin Kökeni: Bu gizemli öykü bir tatil oteline gelen varlıklı bir çift ve artlarından gelen bir kontes ve yardımcısıyla başlar. Zaman geçtikçe kanı emilmiş genç kadınların cesetlerinin kıyılara vurmasının ardından, çiftin ilişkisi ortamdaki ağır erotizm altında çökerken, dehşetengiz olaylar da çemberi otel sınırlarına kadar daraltacaktır. Kim bu vahşetten sağ çıkabilir?





·AMERİKA·

AMERİKA

Interview with the Vampire *(1994)*

Vampirin Kökeni: Yaşamından vazgeçmiş biçare bir adam asırlık yalnızlıklardan sıkılmış bir vampir tarafından dönüştürülür. Lakin işin içine çocuk bir vampirin ve en yaşlı olandan yanıtlar alma amaçlı bir yolculuğun girmesi oldukça trajik sonuçlar doğuracaktır.



·ALMANYA·

ALMANYA

Nosferatu *(1922)*

Vampirin Kökeni: Kim bilir hangi lanetli ve korkunç var oluşun esiriydi Kont Orlock. İçinde kaybolduğu derin yalnızlığı bir ev satın aldığı emlakçının karısını görmesiyle kırılır. Lâkin kadını elde etmenin yolu kan ve ölümle dolu olacaktır.



İSVEÇ

Let the Right One In *(2008)*

Vampirin Kökeni: Eli 12 yaşında bir vampirdir ve bir eve girecekse davet edilmelidir önce. Ona âşık olan ve okulda zorbalıkla ezilen Oskar'sa bu kan emici yaratık sayesinde hem zorbalara karşı bir güç elde eder hem de insan hayatının değeri konusunda çok zor seçimlerle karşılaşır.



GÜNEY KORE

Thrist *(2009)*

Vampirin Kökeni: Kendini kiliseye adamış inançlı bir rahibe yanlışlıkla vampir kanı verilir ve olaylar deliliğin sınırlarına kadar giden grotesk, vahşi ve erotik bir kâbusa dönüşür. İnanç ve günahkârlığın sorgulandığı bol kanlı bir rüyadır bu.



İTALYA

Blood for Dracula *(1974)*

Vampirin Kökeni: Açlıktan biçare hale gelen Kont Dracula bu sefer İtalya'ya gider ve dört adet bakire kızı olan varlıklı bir aileye musallat olur. Öte yandan kızların hangisinin gerçekten bakire ve kanının içilmesi gerektiği meselesi bir muammaya dönecek, Dracula kendini zamanla yarışırken bulacaktır.





YENİ ZELANDA

What We Do In The Shadows *(2014)*

Vampirin Kökeni: Farklı şekillerde vampire dönüşmüş bir grup ev arkadaşı bir belgeselcinin kendilerini çekmesini kabul ederler. Onların hayatına çevrilen bakışımızsa pek çok korkunç ve trajik olaya tanık olur. Ki bu nihayetinde fazlasıyla komik ve eğlencelidir.

İNGİLTERE & ROMANYA

Bram Stoker's Dracula *(1992)*

Vampirin Kökeni: Tanrı'nın yoluna lanetler okuduktan sonra kanla yıkanan ve meşhur Kont Dracula'ya dönüşen trajik âşık prens Vlad 18. yy. Londra'sında aradığı kadını bulur ve onu eşi yapmak için tüm karanlık hünerlerini kullanmaya başlar.

İRAN

A Girl Walks Home Alone at Night *(2014)*

Vampirin Kökeni: İran'ın hiç de tekin olmayan sokaklarında daha da tekinsiz dişi bir vampir geziyor ve avlarını takip ediyor. Feminist bir ruha sahip bu varoluşçu ve karanlık serüven derinden etkileyici.



EMRE SÜMER

RAMPAGE

Bir goril, bir kurt, bir de timsah uçağa binmişler

Her seferinde umutlansak da video oyunu filmleri konusunda kolay kolay yüzümüz gülmeyecek anlaşılan. Zira *Prince of Persia, Warcraft* ya da *Tomb Raider* gibi hoş örnekleri olsa da oyun filmlerinin genel kalitesi malumunuz. Bu yüzden bu filmlerden vadettiği şeyleri sunmasını beklemek seyirci açısından yapılabilecek en akıllıca hamle olur bence. Bakın mesela Marvel filmlerine, epik filmler olmasa da size eğlence ve macera vadediyor ve büyük ihtimalle salondan bunlara doyarak ayrılıyorsunuz.

Konumuza dönersek, *Rampage* bunu başarabiliyor mu? Oyunun dev canavarlarının şehri yok etmesi üzerine kurulu olduğunu düşünürsek kesinlikle evet. Biyolojik silah olarak tasarlanan ve hayvanların büyüme hormonlarına direkt etki ederek devasa boyutlara ulaşmasına sebep olan bir patojen, başroldeki iyi kalpli albino gorilimizin yanı sıra bir de kurt ve timsaha bulaşınca şehrin altı üstüne geliyor. Bu üçlünün oyunun klasik canavarları olan George, Ralph ve Lizzie olduğunu da ekleyeyim.



İşte *Rampage*, ülkemizdeki vizyon adı gibi bu büyük yıkım işini çok iyi kotarıyor. Bu üç dev hayvan şehrin ortasına kıyasıya bir mücadeleye girişince aksiyon ve yıkım maksimum seviyeye ulaşıyor. İzlemesi en keyifli kısımlar da tozun dumana katıldığı bu anlar zaten. Unutmadan Dwayne Johson abimizle goril dostu George arasında da izlemesi çok keyifli ve sempatik bir diyalog kurulmuş. Keza şu da bir gerçek ki Dwayne Johnson reddedilmez şekilde ekran ışığı ve izleyici üzerinde sempatisi olan bir adam. Adamın oynadığı filmler kalitesi ne olursa olsun mutlaka seyirciyi salona çekiyor. Geçen senenin gişe rekortmeni *Jumanji* gibi mesela.

Gelgelelim bunların haricinde sinema kalitesi olarak zayıf bir film *Rampage*. Aksiyon anlarında yapılan yersiz espriler, soru işaretleri bırakan senaryo ya da diğer karakterlerin hayli zayıf ve sevimsiz olması bariz sıkıntıları (Jeffrey Dean Morgan bile bildiğin The Walking Dead'teki Neegan'ını oynamış; tavırlar, konuşmalar, hareketler falan birebir yani).

Sonuç olarak *Rampage* zayıf fakat eğlenceli bir film olmuş ki vadettiği şey de bu değil miydi zaten? Keza film şu an Rotten Tomatoes'un en iyi ortalamasına sahip oyun filmi durumunda ve 400 milyon doların üzerinde bir gişe yaptı. Eğer yanınızda sizin kafanızda dostlarınız varsa kola-cips eşliğinde büyük canavarların savaşı seyredilerek keyif yapılabilir.



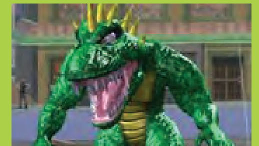
GEORGE

King Kong esintili karakterimiz filmde albino olsa da oyunlarda tipik kahverengi dev bir gorildir. Doğrulanmasa da King Kong'dan telif yememek için filmde renginin değiştirilmiş olması büyük ihtimal. Kendisi Lego Dimensions'a da misafir olmuştu.



RALPH

Serinin diğer dostlarıyla beraber şehre kan ağlatan dev kurt temsilcisi. Tasarımında klasik kurt adam filmlerinden esinlendiği kesin ama onlar dev değildi tabii. Boyutunun 1983 yapımı kayıp bir hayran filmi olan Godzilla vs. Wolfman'den esinlenildiği söyleniyor ki Godzilla hayranı biri olarak çok merak ettim bak şimdi.



LIZZIE

Her ne kadar filmde timsah olsa da aslında serinin Godzilla şubesi. İkinci oyunda Tokyo'da bir kafeste tutuluyor olması bunu doğrular nitelikte zaten. Lakin en bomba bilgiyi sona sakladım: Aslında bu üçünün de insan olduğunu ve çeşitli kimyasallar yüzünden dev hayvanlara dönüştüğünü biliyor muydunuz?

YÖNETMEN: Brad Peyton **OYUNCULAR:** Dwayne Johnson, Naomie Harris, Malin Åkerman, Jake Lacy, Jeffrey Dean Morgan **IMDb NOTU:** 6,2

EDİTÖRÜN NOTU: Tam arkadaş ortamında muhabbetle tüketilecek bir film olmuş. ★★★☆☆

○ **YÖNETMEN:** John Krasinski ○ **OYUNCULAR:** John Krasinski, Emily Blunt, Millicent Simmonds ○ **IMDb NOTU:** 7,8



A QUIET PLACE

Sürekli konuşulan ve en yüksek sesle konuşanın en çok parsayı kaptığı, gürültünün sıradan bir var olma hâli sayıldığı (bence) kafayı yemiş dünyamıza harika bir anti-tez A Quiet Place. Uzaylılar çoktan gelip nüfusu katletmiş, kaçabilenler kırsala yerleşmiş ama burada bile ölümüne sessiz olmaları gerek zira bu pek de dost canlısı olmayan arkadaşların süpersonik duyma becerileri var. Biz bu kasvetli sessizlikte gerim gerim hallerde bir ailenin hayatta kalma mücadelesini neredeyse diyalogsuz izliyoruz. Tam da mevzu bayacakmış gibi dururken bir bakıyorsunuz ki film bitmiş, ekran kararmış. İşte böylesine sağlam yazılmış, daha da sağlam oynanmış özel bir korku filmi izleyeceğiniz. Tek atımlık bir kurşun ama hedefini öylesine isabetli vuruyor ki o tek atımın yarattığı gürültü size yetiyor da artıyor bile. Gerçek hayatta da evli olan Blunt ve Krasinski'nin kimyasıysa filmi izlemek için en büyük sebeplerden biri. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Eğer çocukları susturabilirseniz hayatta da kalabilirsiniz. Bu nadir karşılaşılan güçte gerilimi kaçırmayın, ödül sezonunda da adından bahsettirecektir. ★★★★☆

○ **YÖNETMEN:** Steven Spielberg ○ **OYUNCULAR:** Tye Sheridan, Olivia Cooke, Ben Mendelsohn ○ **IMDB NOTU:** 7,6

READY PLAYER ONE

Elinizde tuttuğunuz dergi öncelikle bir video oyun dergisi, ve sizler öncelikli olarak video oyunu âşığı insanlarsınız. Yani sanal mekânları, başınıza hiçbir zaman gelmeyecek olan maceraları, kurgu evrenleri, sıra dışı karakterleri hepiniz seviyor ve bir parçası olmak için gerçek dünyaya biraz ara verip kendinizi oyunlarda yeniden keşfediyorsunuz. Bununla beraber birçoğunuz da geek kültüründen etkileniyor, popüler kültürün ve her türlü sanatın o yönüne daha fazla ilgi besliyor, özellikle de artık tadı kaçmış bir çok şeyin retro hallerine özlem duyuyorsunuz. İşte tam da bu yüzden Ready Player One isimli kitabı belki defalarca evire çevire okudunuz; şimdi de filmini defalarca vakti. Ready Player One akıcı, eğlenceli, vurucu ve gönderme dolu epik bir hikâye; tam olarak Spielberg tarzı. Ve Spielberg'in hem kendi yarattığı hem de etkilendiği, birçoğunun da belki dolaylı yoldan önünü açtığı yüzlerce filme, video oyununa, animasyona referanslarla dolu görsel bir şölen. Belki de bir distopya filminin olabilecek en renkli hali. Pek tabii kitabın yerini tutamıyor ve bir uyarlama olarak oldukça farklılıklar gösteriyor. Bununla beraber bir türlü ısınamadığınız kartondan karakterleri ve içi bomboş kötü adamı da bir yana koyabilirseniz, oldukça keyifli bir seyir sizleri bekliyor. Ve sadece bütün göndermeleri, referansları yakalayabilmek için defalarca izlemek isteyeceksiniz. ■ **POZAN**

EDİTÖRÜN NOTU: DeLorean, Chucky, Lara Croft, Godzilla, Gundam, Ryu aynı filmde ve siz hâlâ bunun nasıl olduğunu görmediniz mi? Haydi ekran başına! ★★★★☆



○ **YÖNETMEN:** Wes Anderson ○ **SESLENDİRENLER:** Bryan Cranston, Edward Norton, Bill Murray, Jeff Goldblum, Scarlett Johansson ○ **IMDB NOTU:** 8,1



ISLE OF DOGS

Dünyaya uzaydan bakıldığında ne olduğu anlaşılabilen 2 şey vardır; biri Çin Seddi, diğeri de bir Wes Anderson filmi. Tuhaf karakterler, karambol bir kurgu eşliğinde hızlı ama etkileyici hikâye anlatımı, tamamen kendine özgü şakalar ve tabii simetri hastalığına tutulmuş bir sinematografi kesinlikle sizleri bekler. Bir Wes Anderson filminden ne beklediğinizle ne aldığınız arasında incecik bir çizgi olur, bu da en fazla yoruma dayalıdır. Tabii ki Rushmore'dan, Grand Budapest Otel'e gelinen noktada yönetmen kendisini geliştirdi, değişiklik konusunda çok ince nüanslarla bunu yaptığını çaktırmamayı da başardı. Fakat Isle of Dogs'la yine stop motion'a dönen Anderson, Fantastic Mr. Fox'la türe attığı imzayı tekrar etmeye çalışırken, biraz kalemini kaydırmış.

Öncelikle bu filmi izleyin, bu konuda bir sıkıntımız yok. Zaten kısa süresi bu konuda size yardımcı olacaktır. Uzaydan ya da TV karşısındaki koltuktan baktığınızda bunun bir Wes Anderson filmi olduğu kesin ama iyi bir tanesi olmadığı da ortada. Yönetmeni ve tarzını seviyorsanız özellikle sinematografi anlamında mest olmanız garanti. Simetri manyakları ve genel olarak stop motion severler izlerken keyiften fenalaşabilir. Ama hikâye anlatımı ve her zamanki tuhaf karakterlerin yerinde yeller esiyor. Senaryo o kadar sıradan ve etkileyicilikten uzak ki, ana teması dostluk ve sevgi olan bir filmin başından hiçbir duygu yoğunluğu yaşayamadan ayrılıyorsunuz. Ve bunun bir tercih olmadığı ortada. Wes Anderson'ın ilk defa gelecekte geçen ve bu açıdan bir bilimkurgu diyebileceğimiz projesi, kötü bir ilk deneme oluyor. Birkaç iyi fikir, eşsiz bir emek ve güzel birkaç şaka; filmin seslendirmelerine kadar yansıyan sıradanlığıyla yarışırken çoğu yerde yarışı kaybediyor. Elimizde kalan tek düşünce; filmin ismindeki oyun gibi, köpekleri ne kadar çok sevdiğimiz oluyor. Yeterli mi? Cevabını siz vereceksiniz. ■ **POZAN**

EDİTÖRÜN NOTU: Sevgili Wes, en kısa zamanda live action bir filmle geri dönmen dileğiyle, kib, öptm, bye. ★★★☆☆





EREN ERYÜREKLİ

YÖNETMEN: Bryan Elsley **OYUNCULAR:** Tallulah Haddon, Simona Brown, Matthew Beard, Matthew Aubrey **IMDb NOTU:** 6,3

KISS ME FIRST

Log-off yapabilirsin, ama gerçekten "çıkabilir misin?"

Zamanında aşırı World of Warcraft yüzünden iş yerindeki performansım düşmüş ve nihayetinde de ayrılmak zorunda kalmıştım (kovuldum desene, ne kıvırıyorsun :D - Ö). Sonrasında üyeliğimi dondurdum ve hâlen de öyle durmakta kendisi ve bundan da gayet mutluyum.

Bunları anlatmamın sebebi; yarısı sanal gerçeklik ortamındaki bir DVO'da yarısı da gerçek dünyada geçen *Kiss Me First* dizisini izlediğim 6 saat boyunca tüm o döneme ait anıların, keyifli anların ve nihai nefretin içimi kuşatmış olması. Kahramanımız (veya anti-kahraman da denilebilir) annesini uzun bir hastalık sonucu yeni kaybetmiş olan Leila veya oyundaki ismiyle Shadowfax. Azana Online'da vakit geçirirken tesadüfen kendine Red Pill diyen (ki bildiğiniz *The Matrix*'teki kırmızı haptan geliyor ismi) ve oyundaki savaşlardan ziyade oturup yaşam hakkında sohbet etmeyi tercih eden bir grup dışlanmışla karşılaşıyor (oyunun içinde geçen kısımların gayet kaliteli hazırlanmış CGI sahnelerden oluştuğunu belirteyim). Öykü ilerledikçe de bu kaybedenler kulübü birbirine hem oyun dünyasında hem de gerçek yaşamda yaklaşmaya başlıyor. Tabii genel insan ilişkileri ve arkadaşlıkların doğasında olduğu üzere bu yakınlıklar arttıkça tarafların acı çekme oranları da artıyor ki bu hep böyle olagelmiştir. Leila ve bi-polar Tess'in yakınlaşması ve Jacosta'yla Force'un yakınlaşması benzer derecelerde yıkıcı olacak ve grubun üyeleri gizemli liderleri Adrian'ın yönergeleri doğrultusunda hayatlarını idame ettirirken felaketler de peş peşe gelecektir.

Kiss Me First'ün esas dertlerinden biri modern yalıtılmışlık ve dışlanmışlık içinde kıvranan genç nüfusun çareyi sanal dostluklarda aramaları ve tutundukları bu dalın da gerçek dünya tarafından sürekli budanıyor olması. Sözgelimi sanalda arkadaş olduğunuz birinin asla gerçekten anlattığı kişi olup olmadığına güvenemezsiniz. İşte bu bizi birbirimize kodlarla bağlayan duygu yoksunu yeni gerçeklik, insanın genlerinden gelen duygusal doneler ve empatiyle sürekli olarak çakıştığından, gerçek işin tersi çıkınca tepkilerimiz de ekstrem boyutlara varabiliyor. Dizi de zaten bu ekstremin nerelere gidebileceğini inceliyor bir bakıma. Dünyada gerçek bir sorun olan intiharın ve onu yaratan dış etmenlerin dizinin bu kadar merkezinde olmasının sebebi de aynı yalnızlık ve gerçeklikten korkma teması. Tüm bu karanlığın içinde bize bir umut ışığı da göstermeyi ihmal etmiyor yapım ve sevdiklerimizle zaman içinde kurduğumuz bağların bizi ve onları ayakta tutabileceğine olan inancı öne sürüyor. Ben bu nihai olumlu yaklaşımı sevdim ama ihtimallerin sınırının puslu olması da gelecek adına içimi şüpheyle doldurmaya devam edecek.

Zaten *Skins* gibi sağlam bir gençlik dizisinin yaratıcısından da daha azını beklemiyordum ki *Kiss Me First* hem doğallığı hem de konuya çok perspektifli bakışı sayesinde beni yanıltmadı. Sonlara doğru odağını biraz yitirse ve gereksiz gerilim mevzularına girse de izlenip (özellikle de video oyun kültürüne aşina olanlar tarafından) üstüne düşünülmesi gereken bir seri. Çok çok gerek olmasa da bir 2. sezona hayır demem doğrusu.

Roman ve dizi arasındaki farklar

Lottie Moggach'ın çok satan romanı (ve ilk kitabı) ancak genel hatlarıyla diziye yansıyabilmiş. Sözgelimi kitapta Red Pill aslında bir chat odası ve yalnızca bir web sitesi üstünden muhabbetler yürüyor. Yani Azana Online veya tüm o sanal gerçeklik ve oyun dünyası kitapta yok. Leila'ysa aslında İspanya'da yaşıyor (dizideki Londra'nın aksine) ve pek çok yan karakter de yine kitapta bulunmuyor. Daha da önemlisi Red Pill'in lideri Adrian'ın planı. Onun sosyal deneyi bir kişi intihar etse bile onun adına sosyal medyadan paylaşımlar yapıp halen yaşıyormuş izlenimi vermek ve yakınlarını üzüntü ve acıdan korumak. Leila bu noktada devreye girip Tess'i taklit ederek ölümünün ardından onu sosyal medyada yaşatmaya devam ediyor. Bu noktada da kitap esas olarak Tess'in ölüp ölmediği sorununa odaklanıyor. Diziyi izlediğinizde de göreceğiniz gibi kitap epey farklı. Tüm bu değişikliklere rağmen hem kitap hem de dizi günümüzdeki iletişim bolluğunda yaşanan duygu kıtlığına odaklanarak tematik olarak birbirlerini destekliyorlar.



EDİTÖRÜN NOTU: Sanal gerçeklik veya oyun kavramlarına ilgiliyseniz bu dizi kesinlikle ilginizi çekecektir. ★★★★☆

○ **YÖNETMEN:** Bruce Miller ○ **OYUNCULAR:** Elisabeth Moss, Max Minghella, Yvonne Strahovski
○ **YAYINLANDIĞI KANAL**: Hulu ○ **IMDb NOTU:** 8,6

THE HANDMAID'S TALE

Handmaid's Tale kutuplaşmaktan helak olmuş bir ABD distopyası. İlk sezonu "Koskoca Amerika bile günün birinde bu kadar yobazlaşabilir mi acaba?" diye ürpererek ve sonunda buna ikna olarak izlemiştik. Yeni sezondaysa dizinin gerilim çıtası daha da yükselsin diye pompalanan ajitasyon yüzünden, ilk sezonun kurduğu o temel ayaklarımızın altından kayıp gidiyor, dizinin gerçeklikle bağı ufak ufak kopuyor. Yakın gelecekte geçmesi gereken olaylar, sadece sosyolojik bağlamda değil teknolojiler, olayların geçtiği mekânlar, insanlara yaptırılan işler bağlamında da II. Dünya Savaşı yıllarını anımsatmaya başlıyor.

İzlerken gerçekçiliğini sürekli sorgulamaktan bitap düşsem de hâlâ yapım kalitesi olarak etkileyici bir dizi *Handmaid's Tale*. İyi oyunculuklar, estetiğiyle insanı mest eden sahneler ve atmosferi daha güçlü hale getirmek için kullanılan her şey izleyeni boğazından yakalıyor ve çözülmesi zor bir düğüm bırakıyor. Ama işte sonra zorlama bir dram sahnesi geliyor, Türk dizilerindeki süre uzatma taktiklerini andıran sonsuz bir bakışmayı izlemeniz gerekiyor, hiçbir şeyin ucunun birbirine dokunmadığı alakasız olaylar gösteriliyor ve o düğüm de eriyip gidiyor. Mesela ana karakterimiz June'un bir tükenmez kalemin düğmesine bastığı sahne yapmışlar, sanırsın el bombasının pimine basıyor... Öyle bir drama, öyle bir epiklik. Anlamsız uzunlukta bir sahne. ■ **SERPİL**



2. SEZON

EDİTÖRÜN NOTU: Anlatacaklarını tüketmemek için biraz şartlarını zorlasa da etkileyici olmayı bu sezonda da başarıyor. ★★★☆☆

○ **YARATICI:** Marti Noxon ○ **OYUNCULAR:** Amy Adams, Patricia Clarkson, Chris Messina, Eliza Scanlen ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** HBO ○ **IMDb NOTU:** 8,4



YENİ DİZİ

SHARP OBJECTS

Çocukluğunun geçtiği kasabada işlenen iki küçük kız cinayetinden haber yapmak için oraya yeniden dönen, Amy Adams'ın ustalıkla hayat verdiği gazeteci Camille karakteri bana DC evreninde canlandırdığı Louis Lane'in anti-tezi gibi geldi. Hatta Louis gerçek hayatta yaşasa böyle bir karakter olurdu sanki. Depresif, iğneleyici (her anlamda), mazoşist ve alkolik. Tüm bu özellikler karakterin hem güçlü hem de kırılgan yanlarını temsil ediyor ve içindeki şeytanları bastırmaya yarıyor esasında. Bunların üstüne Camille'in küçükken yaşadığı benzer aile trajedisi ve annesiyle bir türlü iletişim kuramaması da eklenince bu haber serüveni genç kadının kendi hayatıyla yüzleşmesine dönüşüyor kısa sürede. Dizinin anlatımı gerçekle yanılsamayı birbirine karıştıran, yavaş ama fazlasıyla atmosferik bir dile sahip. Hele hele kulaklıkla izliyorsanız sizi çok güzel sürprizler de bekliyor. Ama hatunun Led Zeppelin eşliğinde araba sürdüğü sahneler yok mu… İşte sırf onlar için bile izlenebilecek, kalite fışkıran bir gerilim *Sharp Objects*. Çoğunlukla yetişkinlere hitap ettiğiniyse bilmem söylememe gerek var mı? ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Sancılı bir geçmişle sarmalanmış bu karakter Amy Adams için yazılmış gibi. Depresif, karanlık ve kasvetli bir yaratık Sharp Objects, bu yüzden de çok güzel. ★★★★☆



2. SEZON

○ **YARATICI:** Cheo Hodari Coker
○ **OYUNCULAR:** Mike Colter, Simone Missick, Theo Rossi, Alfre Woodard, Mustafa Shakir
○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix
○ **IMDb NOTU:** 7,5

Luke Cage

Netflix'in sokak seviyesindeki süper kahramanlara çektiği dizilerin kaderi sanırım bu. Beş dizi de ilginç başlayıp izleyiciyi bir süre sürüklemeyi başarıyor, hatta aksiyon da doyurucu oluyor ama sonra olay örgüsü de karakterler de bayıyor. *Luke Cage*'in ikinci sezonunda da bu konuda herhangi bir değişim göremedim. Dizinin yeni karakterlerinden Bushmaster'ı harika bir şekilde işlerken daha sonra onunla ne yapacaklarını bilemeyip (İyi mi, kötü mü, anti-kahraman mı?) kaderini yazı turayla belirlemiş gibiler.

Cage'in asıl düşmanı Mariah'la olan dinamiği de muhteşem başlıyor ve bu erimekte olan buz üstündeki ilişki nereye gidecek, nerede patlak verecek diye merak ediyorsunuz. Ancak konu uzatıldıkça uzatıldığı için bir yere varana kadar her şey birkaç defa tekrar ediyor.

Dizinin ikinci sezonundaki en büyük sorunlardan biri de karakter değişimleri olmuş. Bir hikâyenin sonunda o hikâyeye dahil olan herkesin bir şekilde dönüşüm geçirmesini beklersiniz, zaten hikâye anlatımının temeli budur. Ancak Luke Cage'in yaşadığı dönüşüm o kadar oldubittiye geliyor ki boşa harcanan bölümlere, geçen 45 dakikalara acıyor insan.

Dizinin ve Cage'in hayranları bana kızabilir şimdi ama gerçekten her bölümde Luke Cage'e ateş edilmesi baymadı mı artık? Sezonun başındaki o esprili sahne durumu biraz kabul edilebilir kılsa da nereye kadar yani? ■ **YASİN**

EDİTÖRÜN NOTU: Bushmaster'ın hatırına izlenir ancak eldeki potansiyeli harcadıklarını düşünüyorum. ★★★☆☆



2018 BELGESEL KUŞAĞI

APTAL KUTUSUNDAN BU YIL NE ÖĞRENDİK?

ONE STRANGE ROCK

Ortaokuldan beri öğrendiğiniz dünyanın yapısı ve uzayla alakalı temel bilgiyi alıp içine Will Smith'in heyecanlı sunumunu ve uzayda kallavi bir süre kalmış astronotların öznel yorumlarını eklediğinizde *One Strange Rock*'ı elde ediyorsunuz. "Şimdi bunun nesini izleyelim, zaten bildiğimiz şeyler?" diyebilirsiniz ama kazın ayağı öyle değil. İşin içinde Darren Aronofsky gibi vizyoner bir yaratıcı beyin var ve onun önderliği dünyanın ve yaşamın varoluş öyküsünü sanki dev bütçeli bir filmmiş gibi sunuyor. Görseller o denli alışılmadık ve etkileyici ki belgeseli mümkünse 4K ve olabilecek en büyük ekranda izlemelisiniz. Yok, ekranınız ufaksa yine de dert değil zira dünyanın hiç görmediğimiz çene düşüren görüntüleri sizi rahatlıkla peşinden sürükleyip götürecektir. Seri küresel ısınmaya, kötü yaşam şartlarında karın tokluğuna çalışmak zorunda olan insanlara ve dünyanın kaostan doğan muazzam dengesinin ne denli hassas olduğuna sık sık atıflarda bulunarak, "ama bunların hepsi ilahi bir mucize" sularına hiç kaymaması da takdire şayan. ■ **EREN E.**

TÜR: Doğa **YAYINLANDIĞI KANAL:** National Geographic **IMDb NOTU:** 8,8

JAMES CAMERON'S STORY OF SCIENCE FICTION



Bilimkurgu edebiyatının nasıl bir altın çağı vardıysa filmlerinin de altın çağı şüphesiz 80'li yıllardı. O yıllarda da yer gök James Cameron ve Steven Spielberg'dü ve elimizdeki belgeselde de en çok onları görmemiz tesadüf değil. Aşırı zeki pek çok insanın pek az görünüp kaçtığı ama geride çok değerli anekdotlar bıraktığı yapımın her bölümü uzaylılar, karanlık gelecek, yapay zekâ gibi temalar ve bunları işleyen filmler çevresinde dönüyor. Epeyce bir konuk ve dinamik bir sunumla giriş seviyesinde ama akıldı kalıcı şekilde verilen bilgiler şüphesiz her bilimkurgu severin kaçırmaması gereken türden. Belgesel belki fazla derinleşmiyor ve çoğunlukla da sci-fi filmlere bir aşk mektubu şeklinde geçiyor olsa da bu en temel soru olan ve tüm bir öykücülüğün temeli sayılan "Ya eğer...?" kalıbının altını kalın çizgilerle çizmesini de engellememiş. 6 bölümlük belgeselde bahsi geçen filmlerin ne kadarını biliyorsanız seyir zevki de o denli artıyor. Ha bilmediklerinizi de merak ediyorsunuz ki o daha iyi. Kısacası ben sevdim, anlatımı dinamik, sunumu net keyifle izlenen ve bilimkurgu tarihi adına da bilgilendirici bir seri. ■ **EREN E.**

TÜR: Tarih **YAYINLANDIĞI KANAL:** AMC **IMDb NOTU:** 8,1



EXPLAINED

Hiç merak etmediğim konuları öğrenmemi sağlayan belgesellere bayılıyorum. Yani eğer alakanız olmayan bir konuyu bile oturup izlemeye ikna ediyorsa bir belgesel sizi, tartışacak bir şey var mı? O iyi bir yapımdır. Sanırım.

Vox'un yıllardır Youtube üzerinden yayınlanan bilgi videoları da bu kategoride. Belgesel denemeyecek kadar genel kapsama dayalı ve kısa olduklarını bilerek izlerseniz asla hayal kırıklığına uğratmayan, hep belli bir kalitenin üstünde, doğru görselleştirilmiş, gereksiz geyiklerle sulandırılmamış nefis videolardır bunlar. O nedenle Netflix'te böyle bir seri görünce şaşırmadım. Öteden beri TV'deki pek çok şeyden daha kaliteliydiler.

Her biri yaklaşık 20 dakika süren birbiriyle kel alaka 11 bölümden oluşuyor Explained'in ilk ve şimdilik tek sezonu. Gen editleme teknolojisinden K-Pop'a, dünya dışı yaşamlardan monogaminin hikâyesine kadar gönülsüzce başlayıp üç dakika içinde ısınacağınız ve sonunda oha ne çabuk bitti diye kalacağınız birbirinden ilginç 11 bölüm. Aralarında eSporun ne kadar spor olduğunu inceleyen bir bölüm bile var. İyi değil mi? Bence çoluk çocuk birilerini bulup onunla birlikte izleyin, bilimsel bakışı gelişsin yavrucağın. ■ **SERPİL**

TÜR: Bilim
YAYINLANDIĞI KANAL: Netflix
IMDb NOTU: 7,7

THE STAIRCASE

2001 yılında gerçekleşen ve Amerika'da gündemi yıllarca meşgul eden şüpheli bir ölümün hikâyesini anlatıyor *The Staircase*. Ünlü bir kurgu yazarı olan Michael Peterson'ın, başarılı iş kadını eşi Kathleen'i kasten öldürdüğü suçlamasıyla başlayan davanın ilk gününe kadar götürüyor izleyiciyi. "Merdivenden mi yuvarlandı, kocası mı öldürdü?" sorusuna cevap ararken, gerçek hayatta değil ancak bir TV dizisinde olmasını bekleyebileceğiniz türden, doğal akışa aykırı, bakış açınızı tersine çevirecek olaylar yaşanıyor. Ve sırf o anlardaki şaşkınlık duygusu insanı sonraki bölümlere sürüklemeye yetiyor.

Kathleen'in ölümünden çok kısa bir süre sonra Petersonlar'ın evine Fransa'dan belgesel ekibi geliyor, kesintilerle birlikte 2017 yılına kadar uzanan 16 yıllık davayı kayıt altına alıyor. Sırf bu bile kendi başına acayip bir şey. Böyle büyük bir dramın ışıklar ve mikrofonlar eşliğinde yaşanması, ailenin bunu kabul etmiş olması bir yana, tümüyle gerçek kayıtlara dayalı bir 16 yılı, birkaç saat içinde izleyip bitirmek de garip bir his bırakıyor insanda.

Petersonlar sıra dışı bir aile ve dava sırasında klasik toplumun önyargıları tarafından da sürekli cezalandırılıyorlar. Diğer yandan Amerikan adalet sisteminin dudak uçuklatan saçmalıkları, medyanın korkunç fırsatçılığı falan da üstümüze üstümüze geliyor izlerken. Sadece bir cinayet davası olsa da bir sürü katmanıyla insanı hayretlerden korkulara sürükleyen bir belgesel *The Staircase*. Kathleen'i neyin ya da kimin öldürdüğüne dair bir fikriniz oluyor elbette sonunda ama sanmıyorum ki herhangi bir insan evladı şu seriyi izledikten sonra soru işaretlerinden kurtulup davayı hemen unutabilsin… Ben hâlâ didikliyorum. ■ **SERPİL**



TÜR: Realite **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix **IMDb NOTU:** 7,2



WILD WILD COUNTRY

"Tüm tarikatlar hastalıklıdır". Evet, tektipleştirilmiş insanlardan kurulu topluluklar, kendini yenileme şansı bulamadığı için içten içe çürür. Farklı düşüncelerin düşman ilan edilip dışlandığı, gün gibi ortada olan tartışmalı konuların bile üstünün örtüldüğü böyle kapalı topluluklar zamanın çok gerisinde kalacak ve aptallaşacaktır.

Ne gariptir ki yüzyıllardır binlerce kez farklı şekillerde patlamış olmasına rağmen tarikatlar yaşamaya ve insan çekmeye devam ediyor. Topluca intihar edenler, vahşi cinayetler işleyenler, çocukları köleleştirenler ve daha bir ton sapıtık skandal... Wild Wild Country de bunlardan birini, Osho tarikatını anlatıyor. Her ne kadar aşırı derecede dini bir figür gibi görünse de lider Osho'nun peşinden koştuğu ilahi bir güç yok. O bir ütopyanın vizyoneri: İnsanların tüm tabularından kurtulup uyum içinde yaşayacakları bir komün kurmak için 80'lerin başında Hindistan'dan Amerika'ya yolculuğunu, etrafındaki beyin takımının nasıl organize olduğunu ve ütopyasını gerçekleştirmek için neleri göze aldığını izliyoruz.

Röportajlar ve o günlerden kalma video kayıtları etrafına kurulmuş belgesel. Biz konuya yıllar sonrasından ve çok uzaktan baktığımız için mevzuyu tümüyle kavramamız mümkün olmasa da ders çıkarılacak, "oha oha" denecek çok şey var hâlâ. ■ **SERPİL**

YÖNETMEN: Tarih **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix **IMDb NOTU:** 8,3



EVIL GENIUS

Sabah uyandınız, kahvenizi içtiniz, aceleyle bir şeyler atıştırdınız ve işinize gidiyorsunuz. Bugün de, bundan önceki günlerle benzerlik konusunda yarışmaya sizinle birlikte erkenden başlamış durumda. Kurye olarak çalıştığınız pizzacıya geldiniz. Çalıştığınız şehrin pek de sevmediğiniz yerinden bir sipariş geliyor ve yola çıkıyorsunuz… Yaklaşık 1-2 saat sonra bir bankadasınız, boynunuza bağlanmış bir bomba düzeneği ve elinizde de bir baston tabancayla hiçbir zaman yapmayı düşünemeyeceğiniz bir şeyi yapıyor; banka soyuyorsunuz. Çünkü 1 saat içerisinde bankayı soyup, parayı teslim edip, sipariş diye gittiğiniz yerdeki insanların size söylediği bulmaca şeklindeki talimatları sırasıyla yerine getirmezseniz boynunuzdaki bomba patlayacak ve öleceksiniz. Bu bir SAW filmi değil, tamamen gerçek ve hatta o filmin ilki bile daha çekilmemiş. Bunu size kimin, neden yaptırdığı da hiçbir şekilde umurunuzda değil. Aklınızda bugüne kadar pek de hissetmediğiniz tek bir güçlü düşünce var; hayatta kalmak.

Netflix; kaliteli suç belgesellerine bir yenisini daha ekleyerek bu olayı yaşayan ve bombanın patlaması sonucu hayatını kaybeden Brian Wells'in yaşadıklarını ekrana taşımış. 2003 yılında gerçekleşen olay hâlâ Amerikan tarihinin en gizemli davalarından biri. Zira sorumlu olduğuna inanılan Marjorie Diehl-Armstrong ve William "Bill" Rothstein adındaki, gerçekten çok zeki iki taşralı ruh hastası; koca bir ülkeyi, medyayı, FBI ve polis teşkilatını avuçlarının içinde oynatıyor.

4 bölüm boyunca ağzınız açık, şaşkın bir şekilde, kimi zaman nefret hissedecek, kimi zaman üzülecek, kimi zaman doğruyla yalanı ayırt edemeyecek, duygularınızın sizi gerçeklikle dövmesine maruz kalacak; özellikle Marjorie Diehl-Armstrong gibi dahi-manyak bir insanın varlığı karşısında tüylerinizle birlikte diken diken olacaksınız. Bunun üstüne yine bir Netflix yapımı olan *Making a Murderer*'ı da izleyip sinirlerinizi iyice bozabilir, Amerika'nın adalet sisteminin ne kadar kötü işlediğine ve Amerikan Rüyası diye bir şeyin olmadığına emin olabilirsiniz. ■ **POZAN**

YÖNETMEN: Realite **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix **IMDb NOTU:** 7,7

SABRİ ERKAN SABANCI

GORILLAZ

THE NOW NOW

Goriller de melankoli yaşar

YENİ ALBÜM

Gorillaz'ın neredeyse 20 yıldır var olduğunu, bu süreç boyunca müziklerine eşlik eden karakterler ve bunların sürekli devam eden apayrı bir hikâyeleri olduğunu unutturmamak için Damon Albarn ve Jamie Hewlett ellerinden geleni yapıyor. Müzikleri de buna göre değişti hep. Biraz daha politik içerikli, elektronik müzikle R&B/hip-hopa yakın ve Damo-.. Pardon, 2D vokallerinin eksikliği hissedilen Humanz albümünden bir yıl sonra Gorillaz yine The Fall gibi tur esnasında kaydedilen, yeni albümleri The Now Now'la karşımıza çıktı.

Bu albümün çıkışı öncesi ve çıkışında da grubun hikâyesinde yine bir şeyler döndüğünü fark ediyorsunuz. 2D'nin ön plana çıktığı, grubun kurucusu Murdoc'ın hapiste olduğu ve yerini Powerpuff Girls'deki Ganggreen Gang'in elemanlarından olan ve şu sıralar aktörlük yapıp televizyonda kötü karakterleri oynayan Ace'in aldığını müzik videolarından görebiliyoruz. Bu arada dalga geçtiğimi sanıyorsanız hayır, kesinlikle dalga geçmiyorum. Powerpuff Girls resmi olarak Gorillaz lore'unun bir parçası. Ya da tam tersi, emin olamadım şimdi… 2D sonunda tekrar ön plana geçtiği ve Murdoc hapiste olduğu için mutlu, Murdoc hapisten çıkmak için sosyal medyayı kullanıyor, röportajlar veriyor. Grubun sanal karakterleri arasında ortalık bir hayli gergin anlayacağınız üzere.

Asıl kısma, yani müziğe gelecek olursak… Evet, Damon Albarn vokallerinin bol olduğu ve tarz olarak elektronikten daha çok synth-pop'a daha yakın bir tarzda bir albümle karşı karşıyayız bu sefer, tıpkı Damon Albarn'ın kendi solo albümlerinde ya da Blur'un son albümlerinde olduğu gibi. Ve özellikle Damon Albarn'ın Everyday Robots albümündeki gibi bir melankolik havaya sahip bu albüm. Humanz gibi nispeten daha enerjik ve heyecanlı bir albümden sonra gerçekten tuhaf hissettiriyor. Müzik olarak yaz tınıları verip, vokallerde melankoli akınca insan kendini kapalı ve nemli bir yaz gününde bulmuş gibi hissediyor. Arada *Hollywood, Sorcererz, Humility* gibi biraz daha enerjik şarkılar var ancak onlar bile albümün tuhaf havasını kurtarmaya yetmiyor çünkü şarkı sözlerinin hepsinden sıkıntı, melankoli akıyor. Albümün belki de en enerjik şarkısı olan *Hollywood*'un sözleri bile kıskançlık temelli yahu.

The Now Now son dönemde dinlediğim en tuhaf albümlerden biri. Gorillaz'ı severim, Damon Albarn'ın özellikle son solo albümü Everyday Robots'un da hayranıyım ancak The Now Now gerçekten de bir tuhaf olmuş. Evet, sanal karakterlerin ve Gorillaz'ın hikâyesine mantıklı bir şekilde oturan bir albüm, genel olarak düşünürsek de fena değil. Ama albümün çıkışından önce yayınlanan *Humility* single'ının bende bu albüm için oluşturduğu beklenti ve albümün genel havası insanı dinlerken biraz rahatsız ediyor doğruyu söylemek gerekirse.



MURDOCK HAPİSTE, GRUP DAĞILIYOR MU DERKEN POWERPUFFLAR İMDADA YETİŞTİ!

EDİTÖRÜN NOTU: Daha fazla Gorillaz ve Damon Albarn vokalli melankoli için yanıp tutuşmuyorsanız dinlememekle pek bir şey kaçırmazsınız. ★★★★☆



MABEL MATİZ
MAYA

Bakın ben öyle çok sıkı bir Mabel hayranı değilim, ilk üç albümünü de çok bayılarak dinlememiştim. Lâkin bu son albüm Maya beni öyle bir yakalayıp notalarının arasına kıstırdı ki 21 yeni parça içinden 17'si tamam yani benim için. Müthiş diyeyim siz anlayın. Rahatlıkla yılın Türkçe albümü olacaktır zaten ve ben Türk müzik tarihi içinde de sağlam bir yeri olacağına gayet inanıyorum albümün. Zira Matiz kendi acılarını, sevinç ve coşkularını gayet şeffaf bir şekilde bu albüme geçiriyor, yetmiyor bunun üstüne bir de 70'lerin Anadolu rock'ından günümüzün havalı house ve hatta trance-pop ritimlerine kadar uzanan hayli geniş bir yelpazede bizi de peşinden sürüklüyor. 1 saat 40 dakika nasıl akıyor gidiyor belli değil. Ağlayabilirsiniz, efkârlanabilirsiniz, coşadabilirsiniz. Lâkin sevin sevmeyin fark etmez, doğudan da batıdan da kendine pay çıkaran, görselliğiyle müziğini destekleyen ve hamurunda anne sevgisi olan bu albüme kayıtsız kalmayın. Zira dertli saz boşa çalınmaz ve aşkın közü de vurulmaz kurşunla. ■EREN E.



EDİTÖRÜN NOTU: Ben 1 hafta başka şey dinleyemedim. Siz de Matiz'in her sesin ve rengin yerinin olduğu sularına bir bırakın bakalım kendinizi. Kim bilir nerelere gideceksiniz...
★★★★★



CANIMIZ, HÜZÜN DEDEMİZ TOM WAITS'İMİZ, COEN KARDEŞLER'İN YENİ FİLMİNE ADINI YAZDIRMIŞ, YAKINDA NETFLIX'TE!



BLACKPINK
SQUARE UP

Beklemekten yorgun hayranların isyan naralarını fısıltıymış gibi gösterecek kadar ses getiren Square Up, söz konusu kitleye dâhil olmayan beni bile sandalyelerden düşürdü. YG Entertainment'a güveniyordum ancak bu kadarı fazla. Doğruya doğru, dört şarkıdan dördüne de vurulmadım (keza Really'yi listelerime bile eklemedim) ama DDU-DU DDU-DU kendisini mancınıkla fırlattı ve şahsi "K-pop Top 10" listeme düştü. Tarayıcım bile Gmail'den önce bu şarkının bağlantısını önermeye başlamış, zaten o klip nedir öyle? İlk izlediğim andan beri "Acaba kaç kişi bir araya gelsek ömrümüz boyunca kazandıklarımızla böyle bir klip çekebiliriz ki?" hesabı yapıyorum. Grubun tarzı her zaman tatlı-sertti ve bu durumdan son derece hoşnuttum ama bu şarkıyla artık tavan yaptıkları kanısındayım. Bir tık daha tatlı isteyenlere Forever Young da güzel bir alternatif olmuş. ■MERVE

EDİTÖRÜN NOTU: İki şarkılık single olsa acımadan tam puan verebilirdim ancak nispeten sıradan ve "Gerçek BP bu değil!" dedirten diğer iki parça yüzünden ortalama düştü. ★★★★☆



EPICA
EPICA VS. ATTACK ON TITAN SONGS

Bu ayın metalsiz ve sıcak hava şartlarında yoklukta gideri var diye dinleyeyim dedim Epica'nın bu ticari mi ticari uzunçalarını. Attack on Titan serisinin başında ve sonunda çalan şarkıları almışlar İngilizceye çevirip kendi tarzlarına uyarlamışlar. Hani o zamanında çok popi olan gotik metalci güzel hanım solistli gruplardan bu arada Epica hatırlamayanlar için. Şarkılar tamam kulağa hoş gelmiyor değil lakin Japonca orijinallerinin coşturma potansiyellerine de ulaşamıyorlar ne yazık ki. Wings of Freedom tartışmasız favorim ama o bile aratıyor yani aslını. Bu fikir nereden akıllarına gelmiş bilmemekle beraber bu ay başlayacak olan animenin 3. sezonundan ekmek yeme çabası baskın gelmiş olabilir. Ben pek tutmadım siz de muhtemelen 2-3 dinlemeden sonra bırakırsınız zaten. Bunu dinlemektense solist Simone'u izlerim daha iyi. ■EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Bunu geçiniz de asıl bomba 3. sezonun giriş parçası olan X-Japan ve Hyde imzalı "Red Swan" olacak.
★★☆☆☆

KIDS SEE GHOSTS
KIDS SEE GHOSTS

Kids See Ghosts bu yılın en büyük sürprizi diyorum projedeki ikiliyi sevmeme ve albümü duyurulduğundan beri beklememe rağmen. Çünkü elimizde Kid Cudi ve Kanye West gibi mental hastalıklardan çok fazla çekmiş ve müzik kariyerleri bunlardan çok büyük derecede kötü etkilemiş iki sanatçı var bu projede. İkisi de bu projeden önce olabilecekleri en iyi halde değildi, hem mental hem de müzik kariyeri açısından. Ancak uzun bir toparlanma süreci ve sadece 7 şarkılık, yarım saati bile bulmayan bir albümle tekrar eskisinden daha iyi olduklarını gösterdiler. Albümün yapım ve özellikle altyapı konusundaki kalitesi de apayrı bir olay. Özellikle Kurt Cobain'in kirli gitarlı sample'ının olduğu ve albümün kapanış şarkısı olan Cudi Montage buna en harika örneklerden.

Bu sene bayağı bir rap müzik yaptı. Pusha-T olsun, Drake olsun, Kanye West olsun herkesten bir şeyler geldi iyi kötü. Ama dürüst olayım, benim en çok beklediğim albüm 808s & Heartbreak döneminden beri beraber yaptıkları her işi sevdiğim Kanye West ve Kid Cudi ikilisinin beraber çıkaracağı bu albümdü. Ve hayal kırıklığına uğratmadı, hatta dediğim gibi bu yılın en büyük sürpriziydi. **SABRİ**



EDİTÖRÜN NOTU: Bu yaşta yapılan böyle bir müziğe şapka çıkarmak az kalır. Tekrar tekrar dinlenesi! ★★★★★



DEATH GRIPS
YEAR OF THE SNITCH

Sacramentolu deneysel-değişik rap grubu Death Grips'i duymamış olmanız gayet normal. Grubun yaptığı müzik ve uyguladığı karışımlar o kadar değişik ki herkesin hoşlanabileceği, açıp dinleyebileceği bir müzik değil. Ama şu döneme kadar yaptıkları müzik internet çağını ve interneti bir nevi özetlemekte. Karışık, uygunsuz, herkese hitap etmiyor. Ve yeni albümleri Year of the Snitch'in de daha önceki işlerine kıyasla pek bir farkı yok o açıdan.

Ancak müzik olarak değişim olduğu çok bariz. Zaten Death Grips'i de farklı yapan ve her yeni albümü için heyecanlandıran şeylerden biri de bu. Her albümünün tarzı, prodüksiyonu apayrı. Bu albümde yine öncekilerin karanlık havası bulunmakta, ancak öncekilere kıyasla daha kaotik ve "kirli" diyebileceğim bir tarza sahip. Arada Streaky, Hahaha ve Flies gibi dinlemesi biraz daha rahat şarkılar bulunmasına rağmen yine de Year of the Snitch'i Death Grips'e giriş için pek öneremiyorum. Ama sonuçta Death Grips yine her zaman yaptığını yine iyi ve tuhaf bir şekilde yapıp hayal kırıklığına uğratmamayı başardı Year of the Snitch'le. 10 yıldır çıkardıkları her albümle de bunu başarabilmeleri de apayrı bir konu tabii. **SABRİ**

EDİTÖRÜN NOTU: Piyasadaki klişe rap müzikten sıkıldıysanız ve GERÇEKTEN farklı bir şeyler dinlemek istiyorsanız kaçırmamalısınız. ★★★★☆

Kuşadası Müzik Festivali

Ülkemizde hemen her şeyin problemli olduğu gibi gençlik/müzik festivalleri de problemli ne yazık ki. Kapasitenin çok üstünde satılan biletler, toplama kampı gibi çadır alanları, gerekirse dişinizi sıkıp bölgeden çıkana kadar beklemenizi önereceğim tuvaletleri, tuhaf güvenlik anlayışı ve (ne yazık ki) geneli çevreye duyarsız 16-22 yaş arası genç arkadaşlarımız. Bunları zamanla aşacağız umuyorum. Gelgelim işin diğer tarafında sadece birini izlemek için bile o bilet parasının iki katını vereceğiniz sanatçılar var. Bu yıl 50 küsur sanatçı ve grup ağırladı Kuşadası. Moğollar, Pentagram, Murder King, Şebnem Ferah, Teoman, Selda Bağcan, Mor ve Ötesi... Saymakla bitmeyecek ve son derece eğlenceli konserler izledik 4 günde. Tek sıkıntı iki sahne arasında sürekli mekik dokumaktan bazı sanatçılarla tam bir bağ kurulamamasıydı. **EREN E.**

DRAKE
SCORPION



Bu yıl Drake için pek de iyi geçmiyor maalesef. Önce Pusha-T'yle giriştiği diss savaşında Pusha-T'den gelen "The Story of Adidon"la darmaduman oldu, şimdi de Scorpion'u yayınladı ancak o kadar rekor kırmasına rağmen, 25 şarkıyla dolu olmasına rağmen bayağı bir hayal kırıklığıydı. Övenleri ya da Kanye West'in albümünden daha iyi olduğunu düşünenleri de anlayamıyorum hâlâ, neyse. Bu elimizdeki tam manasıyla şu an müzik endüstrisinde neyin yanlış olduğunu gösteren bir albüm.

İlk yarısı rap, ikinci yarısı R&B olan Scorpion'un hangi yarısı daha kötü diye düşündüm bayağı. İlk yarıda en azından idare edebilecek bir iki şarkı var ancak ikinci yarıya geldiğimde artık kötü prodüksiyondan, sıkıcı altyapı ve vokallerden sonra berbat bir şekilde kullanılan, pop müziğin kralı Michael Jackson'a resmen hakaret derecesinde gördüğüm, onun sample'ına sahip Don't Matter To Me'yi dinledikten sonra dayanamadım. Drake şu an "ben yanlış bir şey yapamam" kafasında ilerliyor ve sadece sayılara baktığından büyük bir ihtimalle bu albümün ne kadar kötü olduğunun farkında değil. **SABRİ**

EDİTÖRÜN NOTU: "2010'larda Müzikte Neler Yanlış Gitti?" ★★☆☆☆





JAMES TIPTREE, JR.

UZAKTAN KUMANDALI KIZ

74'ten Instagram manzaraları

Reklamların kanunen yasak olduğu bir gelecekte ürünlerinizi nasıl satarsınız? Billboard yok, dile dolanan cingıllar yok, radyo reklamları yok. Nasıl da rahat bir yaşama ortamı, değil mi? Eh, o zaman sizin ürünlerinizi kullanacak idoller yaratmak gerekir belki de. Halkın hayranlık dolu gözlerini üzerinde toplayacak, nefesi olacak idollere.

Ne kadar da tanıdık. Bu bilimkurgu romanı 74'te yazılmış olmasına rağmen basbayağı bizim Instagram ünlülerinden bahsediyor gibi. Bir farkla: Romanda bu güzeller yaratılıyor. Formül basit. Önce ucube bir genç kız buluyorsunuz. Roman boyunca adını bile tam telaffuz etmiyorsunuz. Sonra ona bir beden yetiştirip zihnini bedene uzaktan kumandayla bağlıyorsunuz. Alın size idol. Gelsin reklam anlaşmaları! Devlet bir şeyciğin farkına varmasın. Tabii kızın bu bedene olan saplantısı ve bu kıza duyulan hayranlığın her şeyin çöküşü olması ayrı bir konu. Ayrıca yazarın bütün karakterlerine karşı acımasız alaycılığı da aynı şekilde. Dil ve çeviri lezzeti mi dediniz? Ah, onlara dair içiniz çok ama çok rahat olsun.

Sahi, ne diyorduk? Romanda alaycılıkla aktarılandan daha korkunç bir anı yaşıyoruz aslında. Aman, ne olacak. Bakayım benim suni ünlülerim nerede tatilde, nerede alışverişte. ■ HAZAL

EDİTÖRÜN NOTU: Teknik açıklaması yerinde, karakterleri tutarlı, alıp götüren, gerektiği yerde dengeli karmaşıklaşan güzel bir bilimkurgu. ★★★★☆



ISAAC ASIMOV

TOZ GİBİ YIDIZLAR

Galaktik imparatorluk'un doğuşu

Asimov denince genellikle akla ilk olarak *Ben, Robot* ve *Vakıf* kitapları gelir. Oysa ki üstadın külliyatı bundan çok daha geniştir. Dahası, hepsi aynı evrende geçer ve öyle veya böyle birbirleriyle bağlantılıdır. *Ben, Robot*'la başlayan zincir *Robot Serisi*'yle devam eder, bunu *Galaktik İmparatorluk* üçlemesi ve *Vakıf Serisi* izler.

Toz Gibi Yıldızlar ise *Galaktik İmparatorluk* üçlemesinin ilk kitabı olma özelliğini taşıyor. Romanda Dünya gezegeni nükleer bir savaş sonrası radyasyon çukuruna dönüşmüştür. İnsan ırkı uzaya açılmış, yüzlerce gezegende koloni kurmuştur. Yine de çocuklarını eğitim almaları için Dünya Üniversitesi'ne yollamaya devam etmektedirler.

İşte biz de o üniversitede okuyan, Biron Farrill adındaki bir gencin yaşadıklarına tanık oluyoruz romanda. Biron mezuniyetine sadece bir gün kala gizemli bir suikast girişimine maruz kalır ve Jonti adındaki bir adamın yardımıyla sağ salim kurtulmayı başarır. Ancak buna sevinmeye fırsat bulamadan babasının Tyrann İmparatorluğu tarafından tutuklandığını, hatta infaz edilmiş bile olabileceğini öğrenir Jonti'den. Dahası, ona suikast düzenleyenler de Tyrannlılardan başkası değildir.

Ne yapacağını şaşıran genç Farrill çareyi babasını kurtarmak ve adını temize çıkarmak için Dünya'yı terk etmekte bulur. Böylece Rhodia gezegenine doğru yola çıkar. Ancak çok geçmeden hiçbir şeyin göründüğü gibi olmadığını anlar ve kendisini Tyrann'a karşı kurulmuş büyük bir direnişin ortasında bulur. Çevirisi benden, okuması sizden. ■ M. İHSAN

EDİTÖRÜN NOTU: Galaktik İmparatorluk'un ortaya çıkışını görmek ve evladiyelik Asimov koleksiyonunuzu tamamlamak için harika bir fırsat. ★★★★☆

EMILIO ORTIZ PULIDO

BENİM KÜÇÜK GÖZLERİMDEN

E.O. Pulido görme engelli bir yazar. Bu romanında kendi yaşamından esinlenerek yarattığı başkahramanlar, genç Mario ve rehber köpeği Cross aracılığıyla pırıl pırıl, saf sevgi ve dostluk dolu, sıcak bir öykü sunuyor bize. Güzel ve ilgi çekici olansa bu renkli, duygusal arkadaşlık öyküsünün, sevimli bir golden retriever olan Cross'un ağzından anlatılıyor olması. İçi enerji, yüreği sevgi dolu bir köpek olan Cross'un masum bakış açısıyla, barınakta, geçici koruyucu ailenin yanında, eğitim merkezinde ve nihayet görme engelli Mario'nun yanında yaşadıklarını dinledikçe, biz insanların farkında olmadan mantık ve sağduyudan ne kadar uzaklaştığımızı göreceksiniz. Arkadaşlık, sadakat gibi telaşlı hayatların gölgelerine atılmış erdemlerin, yaramaz, sempatik bir köpek tarafından hatırlatılması anlamlı. ■ NOYAN

MICHAEL MOORCOCK

İŞTE İNSAN

İşte İnsan, daha çok Elric karakteriyle tanınan yazar Michael Moorcock'un ilk olarak 1967 yılında yayınlanan ve aynı yıl Nebula ödülünü kazanan kısa romanı. Hemen uyaralım, bu kitabı alışık olduğumuz anlamda bir bilimkurgu öyküsü bekleyerek okumaya başlarsanız hayal kırıklığına uğrama olasılığınız yüksek. Daha az "bilim" kurgu bir eser İşte İnsan, spekülatif kurgu demek daha doğru belki... Moorcock, sorunlu karakterimiz Glogauer'in neredeyse iki bin yıl önce Orta Doğu'da geçen macerasını, 20. yüzyıldaki hayatına ve onu bu zaman yolculuğuna iten olaylar dizisine yaptığı flashback'lerle anlatıyor. 20. yüzyılda pedofili ve istismar içeren problemli bir çocukluktan, sahnelenmiş intihar girişimleri, mazoşistlik, baskılanmış eşcinsellik, mesih kompleksi ve cinsellikle ilişkilendirdiği oldukça çarpık bir dini görüş içeren bir yetişkinliğe taşıyor Karl Glogauer'i. MS 29 yılında olanlarsa yazarın zamanında ölüm tehditleri almasına bile neden olmuş. Pek çok katmanı olan, psikolojiden Hıristiyanlık tarihine arka planı sağlam bir araştırma/bilgi içeren, sorduğu ya da sormanıza sebep olduğu sorularla felsefi bir tarafı da olan bir eser İşte İnsan. ■ BİHTER

ÖMER AKDAĞ

LEGEND OF GALACTIC HEROES: DIE NEUE THESE

Uzay operası seviyorsanız izlememeniz düşünülemez

Hiç abartmıyorum, insanlığın bir gün uzaylılarla, başka düzlemlerden varlıklarla falan karşılaştığında "alın bakın biz bunu yaptık" diyebileceği kadar değerli bir mirastır Legend of Galactic Heroes. My Anime List, AniDB gibi izleyicilerin animelere puan verdiği veritabanı sitelerindeki sıralamalarda asla en tepelerden düşmeyen, yapılmış en derin uzay operalarından olarak gösterilen bir yapımdan bahsediyorum.

1988'den 1997'ye kadar devam eden 110 bölümlük serinin yeniden yapımı Die Neue These. Daha doğrusu ikisi de aynı roman serisinin uyarlaması. Beklemediğim kadar iyi bir uyarlama olmuş ama her şeye rağmen taşımaya çalıştığı miras da fazla büyük.

İnsanlık uzaya yayılmıştır. Galaktik İmparatorluk ve Özgür Gezegenler İttifakı'nın hem içlerinde hem de birbirleriyle yaşadıkları çatışmalar çerçevesindeki bir seri LoGH. "İyi demokrasi - kötü diktatörlük" sığlığında olmadığını söylememe bile gerek olduğunu sanmıyorum. Demokrasinin insanların iradesini temsil etmesi kadar yozlaşmış, çıkarcı ve manipülatör politikacıların doğmasına ne kadar müsait olduğunu; öte yandan diktatörlüğün yanlış liderlerin elinde ne kadar büyük bir yıkım getirebileceğini gösterdiği kadar doğru bir liderin elinde ne kadar efektif olabileceğini de ortaya koyuyor.

Bu iki politik zıtlığın her iki tarafında da birer başkarakterimiz var. Reinhard von Lohengramm ve Yang Wenli. Bu ikisinin kabul ettikleri ideolojilerin ve politik yönelimlerin yüzeysel bir aynası olmadığını da söylememe gerek olmasa gerek. Reinhard katı bir diktatör olduğu kadar sistemin yanlışlarının da farkında ki monarşi yanlısı olduğu kadar hanedanlığa karşı olması da bunun küçük ama güzel bir göstergesi örneğin. Yang'sa zaten yozlaşmış politikacıların idolleştirdiği bir kahraman olmayı kesinlikle istememesine rağmen buna biraz da sorumluluk bilinciyle mecbur kalan bir karakter. Bu ikili çok sonraları bir kereliğine yüz yüze geliyorlar ama onun dışında hiç karşılaşmıyorlar bile, buna rağmen anime tarihinin en etkileyici ikililerini sıralasak sanırım en tepede yer alırlar.

Aksiyon kısımları çok azınlıkta olan, neredeyse tamamen ciddi bir seri LoGH ve hikâyesini beklenmedik şeyler veya dahiyane fikirler üzerine kurmuyor. İnsanlık tarihini çok iyi okuyan ve yansıtan bir yapım olması onu güçlü ve etkileyici kılan. Savaş taktikleri, politik hamleler ve elbette üstün taraflarıyla ve zaaflarıyla insanların on milyonlarca başka insanın hayatına etkisi üzerine. Silah üreticisi bağımsız devletlerin savaşın devamını nasıl oyunlarla sağladığını, milyonların hayatını etkileyecek kararlar alınırken bile "cesaret" ve "korkaklık" gibi kelimeleri ilk kullananların geniş bir argüman sunanların karşısında nasıl kolaylıkla avantajlı duruma geçtiklerini, çıkarları için diğer politikacıları manipüle ederek savaşın devamlılığı yönünde oy kullanılmasını sağlayan ancak sonrasında olabilecekleri sezip savaş karşıtı oy kullananları, fetih ve özgürleştirme arasındaki ince çizgiyi izledikçe gerçek hayatı daha iyi analiz etmeye başlıyorsunuz.

Bu yeni seri hakkında düşüncelerimse genel olarak olumlu. Serinin ve karakterlerin özünü iyi kavramış, özenilerek hazırlanmış. Eski seriye göre özellikle tempo ve karakter tanıtımı konusunda daha bile başarılı. Ama tabii eski serinin de ilk 10-15 bölümünün nispeten zayıf olduğunu, dolayısıyla aynı zaman aralığını ele alan Die Neue These'nin de LoGH'un mükemmelliğini çok yansıtmadığını söylemeliyim (üzerine 3 film gelecek, sonrasıysa meçhul şu an). Ha bir de Reinhard'ı Mamoru Miyano seslendiriyor ki adam zaten Reinhard seslendirmek için doğmuş, daha çok yakışan bir ses düşünemiyorum.

Bir de müzik mevzusu var. Die Neue These'nin müzikleri gayet iyi, çok yetenekli bir bestecinin elinden çıkma ancak eski seride dünya klasikleri kullanılıyordu ve öyle bir müzik kullanımıyla, o epik hissiyatla dünya üzerinde baş edebilecek başka bir anime, başka bir besteci yok.

Genel olarak eski seri hâlâ daha değerli, onu izlemenizi öneririm Die Neue These yerine. Ancak isterseniz Die Neue These izleyin, hikâye yarım kalınca gerisini merak edeceksiniz zaten.



EN İYİ HAMLELERİMİZİ YAPMAYA ODAKLANIRSAK DÜŞMANIMIZI ASLA YENEMEYİZ. GEREKTİĞİNDE BÜYÜK RİSKLER ALABİLMELİ VE HER ŞEYİ KAYBETMEYE HAZIR OLMALIYIZ.

YENİ ANİMELER

Çok fazla duyurumuz yok bu ay: Children of the Sea, Zombieland Saga, Endro, Domestic Girlfriend, So I'm a Spider So What?, Magical Girl Special Ops Asuka, Re:Stage, The Piano Forest (2. sezon), B-Project (2. sezon), Idolish7 (2. sezon), Bungo Stray Dogs (3. sezon), Trinity Seven (2. film)

Violet Evergarden için 2020'de gösterime girecek bir film duyuruldu. Yeni bir hikâye anlatacak.

3 tane yeni **World Witches** animesi duyuruldu. Birisi Strike Witches'ın alternatif versiyonu bir seri (2019), birisi devam serisi Road to Berlin (2020), birisi de Idol Witches serisi (2021).

Dragon Ball'un yeni filminin adı belli oldu: Broly. Broly yalnızca eski filmlerde gözüken, bir kısım DB takipçisinin çok sevdiği ama genel olarak da pek sevilmeyen bir karakter. Film karışık tepkilerle karşılaşmaya başladı o nedenle ama Akira Toriyama işin içinde, en azından fena olmayan bir şeyler çıkacaktır ortaya.

Spice & Wolf kendini özletenlerden. Yeni animesi duyuruldu ama bildiğimiz yapıda değil, VR olarak çıkacakmış. Yine de VR'ınız yoksa da izleyebilecekmişsiniz. Hikâyesiyse yeni bir hikâye...

Captain Tsubasa'nın şu an devam eden yeniden yapım serisi, ilkokul hikâyesinden sonra bitmeyip ortaokulla devam edecekmiş. Güzel haber, sonuna kadar giderler umarım.

Epikliğin kitabını yazan 2. filmden sonra 3. **Rebuild of Evangelion** filmi biraz... şeydi... Şeydi işte, tanımlamakta zorlanıyorum. Neyse, üzerinden 6 yıl geçtikten sonra nihayet 4. filmin çıkış tarihine kavuştuk bu ay: 2020.

SHOUNEN JUMP 50 YAŞINDA!

Shounen Jump'ı bilirsiniz, One Piece'inden Dragon Ball'una, Naruto'sundan My Hero Academia'sına, Gintama'sından Kenshin'ine nice efsanenin çıkış noktası olan, uzak ara en popüler manga dergisi. 50. yaş özel sayısı; eski ve yeni popüler serilerin bir arada olduğu kapağı, Tite Kubo'nun (Bleach) tek bölümlük Burn the Witch mangası, mangakaların yorumları vs. eşliğinde çıktı. Nice 50 yıllara o halde!



KISA KISA

En çok Urusei Yatsura'yla tanınan ünlü illüstratör ve karakter tasarımcısı **Akemi Takada** kariyerinin 40. yılını Tokyo'da düzenlediği bir sergiyle kutladı.

Bir yıldönümü de **Macross Frontier**'dan. 10. yıl şerefine Sheryl ve Ranka Eylül'de yeni single çıkarıyor.

Sailor Moon hayranlarının çok sevdiği orijinal karakter tasarımcısı Kazuko Tadano'nun Sailor Moon Crystal'in 2 parçalı Dead Moon film uyarlamasında geri döneceği duyuruldu. Sevinen çok. Sailor Moon demişken bu ay denk geldiğim güzel bir video da paylaşıvereyim arada. Ünlü giriş müziğinin geleneksel Japon enstrümanlarıyla çalınmış hâli: tinyurl.com/ogz-130-sailor

Fairy Tail'in devam mangası başladı. Ana serinin mangakası Hiro Mashima senaryosunu yazıyor, Atsuo Ueda çiziyor.

Çok tatlı da bir anime adaptasyonu olan **Sweetness & Lightning**'in mangası bu ay bitiyor. Öte yandan **Trinity Seven**'a yan manga serileri duyuruldu. Food Wars'la One Piece'ten Sanji'yi bir araya getiren tek bölümlük Shokugeki no Sanji de geçen ayın güzel sürprizlerindendi. Ha bir de **Oruchuban Ebichu** haberi var, 11 yıl sonra devam mangası çıkıyor bu ay.

Bir sürü uydurmatik live-action çıktığı için haberlerini nadiren yapıyorum ama özellikle sevdiğim bir seri olduğu için torpil geçeyim istedim: **Showa Genroku Rakugo Shinju**'nun dizisi duyuruldu.

Ama tabii ki ayın en bomba live-action haberi **Gundam**! Legenday'le Sunrise'ın ortak projesi. Hiçbir şey belli değil tabii daha. Uyarlama mı olacak, orijinal hikâye mi olacak, uyarlama olacaksa hangi seri kullanılacak... Tahminim 0079'un uyarlanacağı ama ciddi değişikliklere uğrayacağı yönünde. İyi bir yazar ve iyi bir yönetmenle iyi işleyebilecek bir tercih olabilir bu. Sevindim ben genel olarak bu habere valla, Ready Player One'daki sahne bile bayağı tatlı gelmişti.

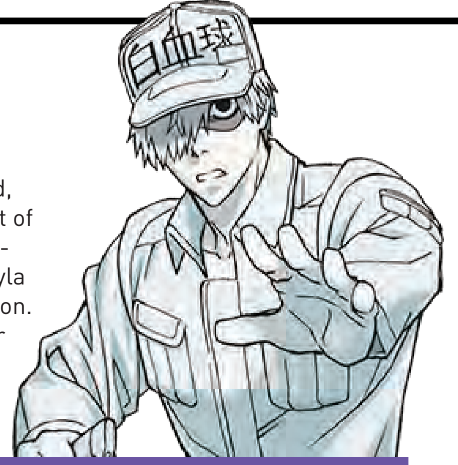
Dünya Kupası'nın en dramatik maçlarından biri 2-0'dan 2-3'e giden **Japonya - Belçika**'ydı. Japonya elenince Tsubasa, My Hero Academia, Days gibi birçok anime/manganın yaratıcıları güzel görseller eşliğinde geçmiş olsun dileklerini paylaştılar.

Franxx, Little Witch Academia, Kill la Kill gibi serileriyle tanınan **Trigger** bir Patreon sayfası açtı Patreon kişilerin ve kurumların küçük işler karşılığı küçük bağışlar topladığı bir site genel olarak, kitle fonlaması gibi düşünmeyin. Aylık 1 dolara büyük çözünürlüklü bir çizim, 5 dolara dosyanın psd'sini falan veriyorlar. Aylık 1500 doları geçince canlı çizim seansları yapma gibi bir projeleri de vardı ki aylık 9000 doları geçmişlerdi en son.

YAZ SEZONU ANİMELERİ

ÖMER AKDAĞ

Başta Gintama ve Attack on Titan olmak üzere Overlord, Free, Encouragement of Climb gibi sağlam serilerin yeni sezonlarıyla dikkat çekiyor bu sezon. Aşağıdaki yeni seriler de fena değiller ama fena değiller işte...





ASOBI ASOBASE

Grand Blue'nun hayvanlığa dayalı komedisi size göre değilse sevimli kızlı bir şeyler verelim. Anne-babası yabancı olan ama Japonya'da doğup büyümüş, Japoncası kötüymüş gibi yapan kız favorim ama diğer ikisi de ayrı arıza. Saçma sahnelerdeki ultra deforme tiplemelere de ayrı hastayım. O ilk bölümdeki kapının altından su sızan sahne nedir ya mesela... Düşününce bu seri de az hayvanlık değil aslında.

BANANA FISH

İsminin saçmalığına bakmayın, bayağı ciddi bir suç animesi aslında. ABD'de bir çete liderinin az bulunan özel bir uyuşturucunun çarkına bir şekilde dâhil olması ve polisin, gazetecilerin ve bağlı olduğu mafyanın ortasında kalması üzerine kurulu, sert bir seri. Genel kalitesi orta seviye ama alışılmadık bir tadı olduğu da gerçek.



ANGOLMOIS

Japonya'da 1200'lü yıllarda gerçekleşen Moğol istilasını konu alan, tarihi bir aksiyon serisi. İdama mahkûm edilmiş bir grup suçlu Tsushima adasına getirilir ve buranın ordusuna katılarak adayı Moğollardan korumaya karar verirler. Ghost of Tsushima da aynı dönemde geçecek, oyun gelmeden önce geri plan hikâyesini öğrenmek isterseniz güzel bir tercih olabilir. O ekran filtresine gıcık oldum ama.





SIRIUS THE JAEGER

Son zamanlarda vampirlerden çok yürüyoruz, haydi hayırlısı. Bir de World of Darkness oyunu gelse de başımız arşa değse keşke... Neyse, Sirius the Jaeger (Jaeger'lardan da bayağı yürüyoruz aslında düşününce), orta kalite bir kötü vampir grubu vs. iyi vampir avcısı grubu serisi. Kanlı ama aynı zamanda hafif, kafa yormayan bir seri izlemek isterseniz buyurun.

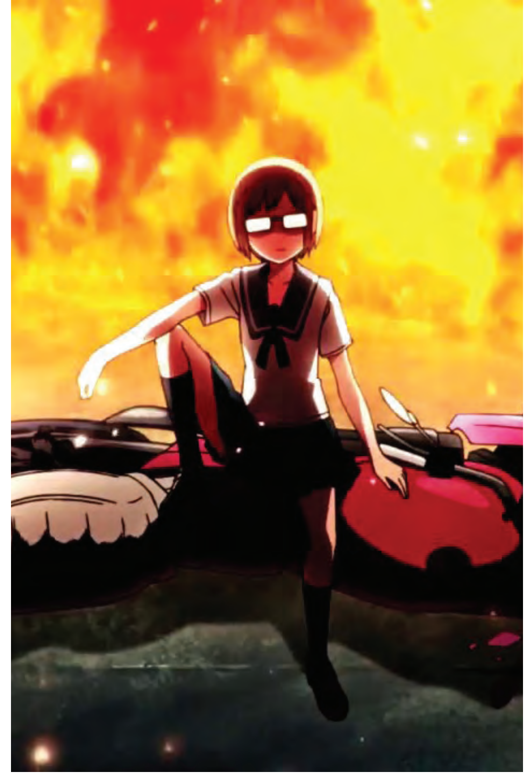


GRAND BLUE

İlk gördüğümde "haa işte dalgıçlık kulübü var, gençler takılıyorlar" falan sanmıştım, ki doğru sanmışım aslında ama bu kadar kopuk bir komedi kafasına hiç hazır değildim, ilk bölümde ağır güldüm. Yeni serilerden şu ana kadarki favorim.

CHIO'S SCHOOL ROAD

"Bir kızcağızın ev-okul arasındaki maceralarını izlediğimiz bir seri" dersem pek gözünüzde canlanmaz sanırım. Nasıl anlatsam... Mesela ilk bölümde sabaha kadar Assassin's Creed oynadıktan sonra gaza gelip okula çatılardan gitmeye çalışıyor ama kimseye görünmek de istemiyor "tuhaf çocuk" olarak algılanmamak için falan. Garip kızcağız, garip seri.





BAKI

1991'den beri devam eden sert manga serisi Baki the Grappler'ın uyarlaması. Etkileyici bir hikâye bekliyorsanız boşuna beklemeyin ama ciddi iyi dövüş sahneleri olan, çok sert bir aksiyon arıyorsanız bir göz atın. Jojo'nun komple ciddi olanı gibi, über erkeksi.

HIGH SCORE GIRL

Zamanında Square-Enix'le SNK davalık olmuştu bu seri yüzünden. Çok kopartmayan, hafif bir komedi ama asıl retro oyunlara ilginiz varsa, atari salonu çocuğuysanız sizin için bir cennet olabilir High Score Girl. Street Fighter II'sinden Final Fight'ına dolu oyun var içinde. Öyle "adını analım, gönderme olsun" diye de değil, ancak oynayanların bilebileceği acayip ayrıntılardan muhabbet çıkarıyor.





CELLS AT WORK

Yaşı tutanlar belki hatırlar, televizyonda vücudumuzun içinde ne olup bittiğiyle ilgili Bir Varmış Bir Yokmuş adında bir anime vardı, bu da onun modern versiyonu gibi. İşi akciğerlere oksijen taşımak olan akyuvar kızımız vücuda giren virüsleri temizlemekten sorumlu alyuvar oğlan tarafından kurtarılır, olaylar gelişir (bayağı... kanlı bir anime -badumtıss-). Türkçe altyazıyla izleyin yalnız, biyolojik terimler falan var, İngilizce çok anlaşılmıyor. Tatlı seri olmasının yanında temel biyoloji öğrenmek ve öğretmek için de güzel bir yol.



Beynin dijital kopyalarıyla ilgili kitlelerin bakışı

Beyin bedava, kopyalayalım mı?

Halihazırda çok minik bir başarı olmakla beraber, bir süre önce caenorhabditis elegans türünde yuvarlak solucanın sinir sistemini bir lego robota aktarmayı başarmıştı bilim insanları. Aynı şekilde bir sıçanın somatosensoriyel korteksinin de fonksiyonel bir dijital kopyası üretilebilmişti. Dolayısıyla bir gün insan beyninin de dijital kopyalarının olabileceği fikri gerçeklikten çok uzak bir düşünce değil. Üstelik bu konuyla ilgili projeler milyarlık fonlar alıyor durmadan. Peki diyelim başardık, o zaman kitlelerin bu konuyla ilgili tepkileri ne olacak? Helsinki Üniversitesi'nden bir grup araştırmacı bu soruyu yanıtlayabilmek adına konuya ahlak psikolojisi perspektifinden yaklaşmışlar. Neticede bedensel olmasa da zihinsel bir süreklilik halinden, hatta açık konuşalım, ölümsüzlükten bahsediyoruz burada. Ayrıca fırsattan istifade Frictional Games'in şaheseri SOMA'yı bir kere daha öveyim: Oynamadıysanız daha fazla beklemeyin, en kötü istek listenize ekleyin şu oyunu yahu :)

İki farklı araştırma yürütülmüş, ilkinin verileri Amerika'dan ikincininkilerse Finlandiya'dan toplanmış. Sonuçlarda erkeklerin kadınlara göre bu teknolojiye daha olumlu baktıkları saptanmış; ama her iki cinsiyet mensupları da bilimkurgu müdavimleri arasından seçildiğinde bir farklılık gözlemlenmemiş. Bilimkurgu severlerin aksine kendini geleneksel dindar olarak tanımlayan grupsa pek olumlu yaklaşmamış mevzuya. Bunlara ek olarak Finlandiya verilerinde şöyle ilginç bir şey de çıkmış: Genelde cinselliğe dair tiksinti noktasında hassasiyeti olan kişilerin beyin kopyalama teknolojisine oldukça soğuk baktıkları fark edilmiş. Araştırmacılar ilk bakışta buna bir anlam veremedilerse de sonraları başka bir çıkarımda bulunmuşlar: Beyni dijital olarak kopyalanmış biriyle doğal yollardan çocuk yapmak mümkün olmadığından (ya da zaten bu şekilde bir tür ölümsüzlük edinilmiş olacağından) cinsellikten tiksinen biri, bu durumdan da pekâlâ tiksinebilir. Yani sonuçta üremek için yapılmayan cinselliğin ne için yapılacağı aşikâr. Onlar da kendilerince haklı tabii.

Bakın, sadece bu araştırmayı yapan grup bile Finlandiya'da 100 bin Euro fon almış (üstelik projeler ayrıca fonlanmış). Gayet klişe ama harbiden geleceğin içinde yaşıyoruz. O yüzden ne kadar erken bu konulara kafa yorar, ne kadar erken konum alırsak, yarın o kadar rahat ederiz. ■ **İHSAN A.**

Plastik kap kacak ve pipetlere elveda

Zararın neresinden dönülse kârdır!

Plastik bugün evimize, yani dünyamıza ciddi tehditler teşkil eder durumda maalesef. Bugüne kadar deniz alanlarına 150 milyon metrik ton plastik atık bıraktığımız ve her sene bu rakama bir 8 milyon daha eklendiği söyleniyor. Çoğu kişi bu durumdan sadece hayvan dostlarımızın mustarip olduğunu sanabilir ama kazın ayağı öyle değil: Mesela en basit örneği içme suyunda tespit edilen plastik parçacıkları, nam-ı diğer mikroplastikler. Eh insan hayvan fark etmeksizin, hepimiz aynı geminin yolcusuyuz ne de olsa.

İşte bu sebeple yavaş yavaş plastik tüketiminin kısıtlandığına dair önemli haberler almaya başlıyoruz. En güncel olanı ABD'nin Seattle kentinden. Aslında kentte 2008'de geri dönüştürülebilir olmayan tüm servis gereçleri yasaklamıştı; bu o yasağın plastik pipet ve kap kacağa genişletilmiş hali diyebiliriz. Üstelik Seattle'ın şehir olarak attığı adım dışında, Starbucks 2020 yılından itibaren plastik pipet ve kap kacak kullanımını tedrici olarak kaldıracağını duyurdu. Sürpriz uygulamanın ilk başlayacağı şehir Kanada'nın Vancouver şehriyle birlikte... evet bildiniz Seattle! Gene Bon Appétit ve Alaska Havayolları gibi başka Amerikalı şirketler de benzer duyurular yaptı. Plastik bırakma hareketine başka şirketler de katılacağa benzer yakın gelecekte. Valla ne diyeyim, memnun ediyor böyle haberleri yazıyor olmak. Yol yakınken dönmek de iyi bir şey, hele ki hatada ısrarcı olmakla kıyaslandığında... ■ **İHSAN A.**





Workshop günleri: Mumyalama teknikleri

Mısır'da çok önemli bir keşif yapıldı

Günümüzde yapılan antioksidan içeren ferahlatıcı yaz içeceği workshop çalışmaları ne kadar ilgi çekicidir bilmiyorum ancak mumyalama üzerine bir etkinlik kulağa güzel geliyor. Peki bu etkinliğin milattan önce 600'lü yıllarda Mısır'da gerçekleştiğini söylesem? Sakkara bölgesindeki mezarlıkta yapılan çalışmalar sırasında bulunanlar işte tam da buna işaret ediyor.

Oturmuş mumyalama sistemini farklı kişilere ve nesillere aktarmak için yapılan bu grup çalışmalarının izini yakalamak o dönem tıp ve bilim seviyesini anlamak için harikulade bir fırsat. Araştırmayı yürüten ekipten gelen açıklamaya göre workshop için hazırlanan yağ ve çeşitli karışımlarla kaplarının üzerinde başta ismi olmak üzere çeşitli bilgilerin yer alması bulguların hızlıca anlaşılmasını sağlayacak. Bu sayede mumyalama işleminde kullanılan malzemeler gün ışığına çıkacak. Ayrıca mumyaların toplu bir şekilde veya tek başlarına gömülmeleri göz önünde bulundurularak lahitlerde, mezarlarda ve bölge genelinde yapılan araştırmalarda dönemin sosyokültürel ve ekonomik yapısı hakkında daha fazla bilgi sahibi olacağız. Sizin de içinizdeki Lara Croft heyecanlanmadı mı? ■ ARES

Hipersonik uçaklar hayal değil

Bir de hipersonik 500T yapsalar...

Dünyada ulaşım amaçlı kullanılan uçakların uçuş yükseklikleri ve hızları benim için yeterince korkunç olsa da dünyanın öteki ucuna giderken kullanma dışında bir şansım yok. O yüzden Çin'e giderken 11 saat havada kalacağımı bildiğim için ne kadar heyecanlandığımı tahmin edebilirsiniz. Bu sürenin üçte birine düşeceğini söyleseler çok mutlu olurdum. Öte yandan uçağın hipersonik hızda uçacağını öğrendiğimde daha binmeden bayılacağımdan eminim. Keşke açıkladıkları gibi elektrikle çalışan uçak araştırmalarına odaklanıp böyle heyecan verici araştırmalarla uğraşmasalardı.

Neyse ki havacılık sektörü benim fobilerimi düşünmeden kendisini geliştirmeye devam ediyor. Böylelikle Boeing firması sayesinde saatte 6000 km hızda uçan yolcu uçaklarından söz edebiliyoruz. Bahsedilen hız seviyesiyle başa çıkabilecek motor ve hava basıncıyla dans edebilecek kuyruk özel tasarım gerektirir. Normal uçaklara göre 3 kat daha yüksekten uçacağı için çalışmaya başladıkları özel mekanik tasarımıyla Boeing firması henüz yolun başında olduğunu kabul ediyor. Normal uçaklardan 3 kat daha yüksekten de uçması planlanan hipersonik uçaklar teorik hesaplamalarda uygunluğu kabul edilse de asıl süreç yeni başlıyor. ■ ARES





Sosyal medya vergisi başladı

Fazla dillendirmeyelim yine

Ekonomik krizin gümbür gümbür geldiği bugünlerde yeni vergi ve vergi oranları haberleri görmeye alıştık. Meşrubattan, telefonumuzun hiç kullanmadığımız radyo özelliğinden ve hayata dair zorunlu bir çok şeyden vergi alınırken Uganda bu konuda olaya farklı bir bakış açısı getirmiş. Facebook, Twitter, Youtube bir kenara herkesin işine yarayan Whatsapp gibi uygulamaları kullananlar günlük olarak belirli bir miktar vergi ödeyeceklermiş. Yılda yaklaşık olarak 18 $ olarak belirlenen bu rakam fazla görünmese de olayın mantıksızlığı başka ülkelere örnek olacak seviyede.

1 Temmuz sabahı milyonlarca vatandaşın sosyal medyaya girememesi üzerine Uganda'da ortalık karıştı. Bir yanda internet özgürlük haklarından feragat etmeyen halk diğer yandaysa buradan gelecek parayı sosyal medyada yayılan yanlış bilgi ve haberlere karşı kullanmak isteyen hükümet. Uluslararası Şeffaflık Örgütü'nün istatistiklerine göre dünyadaki en yozlaşmış ülkelerden biri olan Uganda'da mahkemeye gitmenin de pek faydası olacağı düşünülmüyor. Kötü gün dostu VPN servisleri kullanarak yasağı delmeye çalışan halk bir yandan yasanın kalkması için çabalıyor. Umarım bu haberimiz başka ülkelere örnek olmaz! ■ ARES



Elveda Kepler

Emektar makine biraz dinlensin

Uzay konusunda ilginiz olsun olmasın Kepler uzay aracını hayatınızın bir yerinde duyduğunuzu düşünüyorum. NASA'nın keşif programı çerçevesinde Dünya benzeri gezegenleri araştırma amacıyla tasarlanmış uzay teleskobu arada bir haberlerde ve popüler bilim sayfalarında kendine yer bulur.

Şimdiyse Kepler için zorunlu emeklilik zamanı. Yakın zamanda yakıtı bitecek olan Kepler bu olduğunda görevini yerine getiremeyeceği ve Dünya'ya dönüş yapamayacağı için kayıtlı bütün verinin transfer edilmesi planlanıyor. Bu transferin gerçekleşmesi için gereken en önemli koşul uzay teleskobu üzerinde bulunan anten yönünün Dünya'ya doğru olması. Bu nedenle mühendisler tarafından uyutulacak Kepler doğru zamanda uyandırılarak transfer gerçekleştirilecek. Sonrasında uzay boşluğunda öylece dolanacak. Belki de henüz herhangi bir veri toplamadığı ancak farklı canlıların olduğu bir gezegene düşecek.

Uzaya gönderildiği 2009 yılından itibaren 3000'den fazla gezegen ve gezegen adayı keşfeden Kepler'e tahmini olarak Ağustos ayı içerisinde veda edeceğiz. Ne dersiniz, bu hikâyeden güzel bir Hollywood filmi çıkmaz mı? ■ **ARES**

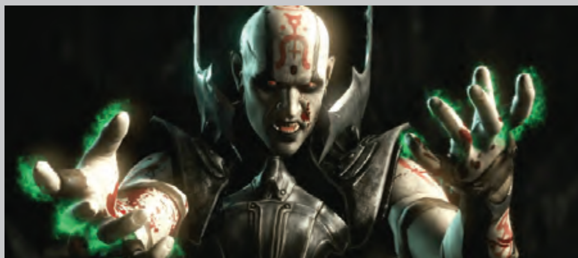
Yüz tanıma sistemlerinin bug'ı!

Quan Chi gibi boyanmak sayılır mı?

Yok, büyük ihtimalle sayılmaz çünkü dikkat ederseniz Mortal Kombat'ın efsanevi karakterlerinden Quan Chi abimizin makyajında çene bölgesinde ekstra bir vurgu yok. Eğer makyaj yapıp yüz tanıma sistemlerini aldatmak istiyorsanız, Insane Clown Posse isimli Amerikalı rap grubunun fanatiklerinin Juggalo tarzını örnek almalısınız sevgili Oyungezerler. Bu makyaj tarzının tanıma sistemini yanıltmasının sırrı, çene bölgesini adeta yeniden tasarlıyor oluşunda gizli. Özellikle siyah boyanın ağzın hemen altı, çenenin de biraz üstüne uygulanmasıyla kandırıkçılık yapmak şimdilik pek kolay.

Evet, şimdilik diyorum zira yüz tanıma teknolojileri gündelik hayatta kendilerini gün geçtikçe daha da güçlü hissettiriyor. Çin bu konuda aslan payına sahipken, Amerika'da da kademeli bir şekilde sofistike hale geliyorlar; dolayısıyla Juggalo aldatmacasının sonsuza dek sürmeyeceği ortada. Bitirmeden eğlencelik bir bilgi daha: Juggalo'lar Amerika'da daha geniş kitlelerce tanınmalarını geçtiğimiz yıllarda Trump karşıtı protestolarda ön safları tutmalarına borçlu. Eh, otoriteye baş kaldırırken onun gözetleme teknolojilerinden geçici de olsa kaçabiliyor olmak da bir şey tabii! ■ **İHSAN A.**

Not: Şu ablanın Quan Chi makyaj videosuna da bir bakın derim: ***tinyurl.com/ogz-130-quan***





Şiddete karşı elektrik (!)

Kafamızı mikrodalgaya soksak?

Son yıllarda Data sayfalarında yaptığımız ve genel olarak karşılaştığımız haberlere bakacak olursak beyne elektrik vermenin hiçbir zararlı yanı olmadığı gibi çeşitli konularda tamamen faydası var. Beyne elektrik vermekle kişiye mesir macunu yedirmek arasında herhangi bir fark görmüyorum.

Pennsylvania Üniversitesi'nde yapılan araştırmalara göre beyne doğru büyüklükte iletilen elektrik şok dalgaları sayesinde insanların şiddete yönelim duyguları azaltılabiliyor. Araştırma kapsamında bir grup deneğe elektrik şok uygulanırken, diğerlerine herhangi müdahalede bulunulmuyor. Daha sonra fiziksel ve cinsel saldırı senaryosunda nasıl tepki vereceklerini sorduklarında elektrik uygulanmayan grup %70 oranında şiddet içeren cevaplar verirken diğer grup ise %47 oranıyla çok daha sakin bir tavır takınmış.

İnsanı şiddete iten koşulları düşündüğümüzde basit bir elektrik tedavisinin kalıcı çözüm olup olmayacağı konusunda şüphelerim mevcut, psikolojik tedaviye oranla daha mekanik bir durum olması insan doğasına ters diye düşünüyorum. Son çare olarak böyle bir imkan düşünülebilir. İşte bu noktada araştırma grubunun söylediği gibi çalışmaların devam ettirilmesi ve uzun vadede sonuçlarının incelenmesi gerekiyor. Yine de arkadaşlar, evde denemeyiniz. ■ **ARES**

Sanal müşteri hizmetleri

Biraz da yapay zekâ küfür yesin

Yakın zamanda açıklanan Duplex'le yapay zekâ kullanımını gündelik boyuta indirgeyen Google, bu sefer daha farklı bir yapay zekâ geliştirerek iş dünyasına adım atıyor. Henüz başlangıç aşamasında olan bu sistem de Duplex gibi insan sesine sahip.

Projenin amacı telefonla aranan müşteri hizmetleri ve telemarket sektöründe insan yerine yapay zekânın kullanılması. Bahsedilen işlerde çalışanların karşılaştığı fiziki ve psikolojik zorlukları düşünecek olursak güzel bir inovasyon diyebiliriz. Öte yandan bu pozisyonda çalışan milyonlarca kişinin işsiz kalmasının da ülke ekonomilerine farklı etkileri olacaktır. Gelişen teknolojinin negatif sonuçları olarak insanlar bazı işleri robotlara ve yapay zekâlara kaptırmaya başladı bildiğiniz gibi.

Üstelik The Information haberine göre proje henüz erken aşamalarda da olsa birkaç ay içerisinde canlı denemelere başlanacakmış. Google'sa henüz herhangi bir şirketle görüşmediklerini ve saha testlerinin başlamadığını belirtti. Yakın zamanda olmasa da bir süre içerisinde hayata geçeceğini söylemek zor değil.
■ ARES



Akrep ve örümceğimsiler Brezilya'da terör estiriyor

Tatil planlarını bir gözden geçirin...

Bu sene biliyorsunuz Brezilya, Dünya Kupası'na erken veda etti. Maalesef Rusya dönüşü evlerinde de ortam pek iç açıcı olmayacakmış gibi görünüyor. Uzmanların dediklerine göre, şehir yaşantısına başarıyla adapte olan akrep ve örümceğimsiler yüzünden Brezilya sokaklarında ölümler son zamanlarda epey bir artmış: Mesela akrep sokmasıyla hayatını kaybedenler 2007 yılında 37 bin civarıyken, geçen sene itibariyle bu rakam 120 bin dolaylarına fırlamış durumda.

Akrep uzmanı Rogério Bertan'a göre hayvan popülasyonundaki artışın sebebi, orman arazilerinin tedrici bir şekilde yok edilirken büyük şehirlerin gitgide çoğalması. Ayrıca en tehlikelilerden olan sarı akreplerin (tityus serrulatus) dişilerinin döllenmeden üreyebilmeleri ve çok düşük metabolizmaya sahip olmaları da ekstra bir sorun: Zira bu sayede uzun süre beslenmeden yaşayabiliyorlar. En temel gıdaları da hamam böceği ayrıca bu arkadaşların, bu sebeple de genelde kanalizasyonlarda çoğalıyorlar. Durum hiç açıcı değil anlayacağınız. Eh, doğaya paldır küldür dalınca o da bize dalıyor, yapacak bir şey yok... ■ İHSAN A.

Bitmeyen hikâye: Amerikan seçimleri ve Rus hacker'lar

Sen kampanya başkanısın, kendine gel!

Data'da sırf kendim bile şöyle helalinden dört-beş tane haber girmişimdir bu konuyla ilgili. Çeşitli iddiaların mütemadiyen beslediği, en son da Putin ve Trump'ın Helsinki zirvesindeki çeviride kayboluşlarıyla tekrar gündeme gelen konuyla ilgili ABD'de yeni, taptaze bir soruşturma açıldı: Buna göre 12 Rus vatandaşı Amerikan seçimlerine müdahale etmekle suçlanıyor ve hepsi de Rusya'nın harici askeri istihbarat ajansına bağlı isimler. Ama işin asıl vahameti başka detaylarda gizli.

Genelde Hillary Clinton ve Demokrat Parti'nin çeşitli seçim organları hedef alınmış ve bunlar bayağı kolay bir şekilde, hedef odaklı oltalama (spear phishing) tekniğiyle gerçekleşmiş. Yani nedir, önemli bir kişiye "biz Google güvenlik ekibindeniz, şifrenizle ilgili bir sorun var, lütfen şu linkten şifrenizi değiştirin" minvalinde bir mail atıyorlar ve tada, söz konusu kişi de direkt kendisi tüm şifre ve e-maillerini hacker'lara teslim ediyor. Yani bunu yiyen mesela Demokrat Parti kampanyasının başındaki kişi. Bu yolla hacker'lar tam 50 bin e-maile ulaşmış. Eh, Trump kötü de siz ne işsiniz kardeşim? Bu saflıkla ülke mi yönetilirmiş? Peh... ■ İHSAN A.



LOGITECH G PRO KULAKLIK

G Pro'nun son derece sade tasarımı G433'ü anımsatıyor. Plastik gövde mat bir renge sahip ve oldukça hafif. Kafa bandı son derece esnek ve rahat; insanın kafasını baskılamıyor. Hoparlörlerin olduğu kısım içe dönebiliyor; böylece hem taşımada rahat ettiriyor, hem de kulaklık çıkartmadan başkalarını dinleyebiliyorsunuz.

Ne var ki, parça kalitesi ve sağlamlık açısından şüphe uyandırıyor. Yanlış anlamayın, elimde kalmadı. Kolay kolay sizin de elinizde kalacağını düşünmüyorum. Sadece biraz kolay esner ve baskıya dayanamaz gibi bir his uyandırıyor.

Aslına bakılırsa sadece bant değil, kulaklık kafanın hiçbir noktasını baskılamıyor. İnce pad'ler de kulağı sarıyor ve epeyce konforlu; ancak benim tercihim deri olmazdı; zira oyun süresi uzadıkça az biraz kulaklarımı terletebiliyor. Dediğim gibi bu deri olayı kişisel bir tercih, yani kısacası konfora tam puan veriyorum.

Yaştan mı bilmiyorum ama kulaklıkta ilk iş konfora bakıyorum. "Ben de öyle" diyebilirsiniz; ancak ben neredeyse ses kalitesini es geçecek kadar konforcuyum. Bunun bir nedeni koca kafalı olmam (:P), diğeriyse sık sık VR kullanmam. Oculus Rift'in yüzünüze yaydığı sıcaklığa bir de kulaklığın rahatsızlığı eklenirse kısa sürede başınız ağrıyabiliyor.

Dürüst olmak gerekirse, ses kalitesine aşmış, inanılmaz diyemem. G Pro'nun bası güçlü, hatta kimi zaman tizi bastıracak kadar güçlü. Ses büyük ölçüde temiz sayılır; analog hışırtı pek yok. Ne var ki dediğim gibi bas ön planda. Son dönemde gaming ürünlerinin tıpkı piyasadaki popüler kulaklıklar gibi basa abandığını görür olduk. Bu ses gurmeleri için bir sorun teşkil edebilir ama anlaşılan o ki genel kullanıcı basların tizlere göre ağır basmasını seviyor.

Bilmiyorum, belki de basların ağır basmasının nedeni oyuncu kulaklarına yavaş yavaş multimedya işlevinin de eklenmesiyle alakalıdır.

Konforla beraber ses izolasyonu da gayet başarılı. G Pro'nun pad'leri kulağı tam sarıyor ve kulaklık kafanıza tam oturuyor. Dışardan gelen sesleri büyük ölçüde izole ediyorsunuz. Yine zırhlı kablolar da kolay kolay dolanmıyor ve rahat bir kullanım sunuyor. Yine kablonun - kulaklıktan çıkarılabilmesi, yani modüler olması, kablo ezilmesi gibi durumlarda değişimi kolaylaştırıyor. Bu detaylar kulağa basit gelebilir ama benim evde kullandığım, ses kalitesi ve konforundan çok memnun olduğum bir kulaklık, kablo dolaşması ve ezilme riski yüzünden epeyce başımı ağrıtıyor.

Genel anlamda baktığımızda G Pro öyle ahım şahım notlar almadı. Bunun bir nedeni yüksek fiyatı ve bu fiyatın içinde 7.1 surround sesin dâhil edilmemiş olması. Muadili ve hatta bir eski modeli diyebileceğimiz G433'te bu özellik var. Yine mikrofon da bazıları için sıkıntı yaratmış; ne var ki ben kulaklık mikrofonlarından medet ummayı çoktan geçtim.

Logitech G Pro'nun Türkiye'de nerede satıldığını bulamadım ama muhakkak bir noktada pazara girecektir (diye tahmin ediyorum). Ancak G433 şu an da hepsiburada.com'da 697 liraya satılıyor. G Pro'nun yurt dışı satış fiyatını göz önüne alırsak, Türkiye'de tahmini 800 liraların üzerinde bir fiyatı olacağını söyleyebilirim. Zaten tek sıkıntı da burada. ■ **YİĞİT**





MİKROFONU ARADA KULAKLIĞA DOĞRU ÇEVİRİN, ÇÜNKÜ TASARIMIN ŞIKLIĞI RESMEN KONUŞUYOR

ARTILAR:
- Güçlü performans
- Konfor
- Güçlü bas
- Sade tasarım

EKSİLER:
- Tizler zayıf
- Bu fiyata daha fazla özellik olabilirdi

LOGITECH G513 CARBON

Logitech G513 Carbon, tam bir fiyat performans ürünü olan ve oyuncular tarafından çok sevilen G413'ün devamı. Ancak alıştığımız devam ürünlerinden değil; zira G513 her tuşa farklı tonda renk veren RGB aydınlatma, bilek dayama pad'i ve Logitech'in geliştirdiği Romer-G switch'iyle birlikte geliyor.

G513'ün her tarafından kalite akıyor. Tank gibi klavye desek yersiz olmaz (bu tabiri daha önce bir de das Keyboard için kullanmıştım). Romer-G switch'li tuşlara basmak büyük keyif; hem his, hem sertlik, hem de sessizlik konusunda şahane bir switch olduğunu söyleyebilirim (bazıları sesli seviyor o ayrı). Şöyle izah etmeye çalışayım: Tuşlar sert ve pozitif anlamda hisli; ancak çok aşırı bir direnç de göstermiyor.

Yıllar yılı Black switch'lerle "çata çata" yazmaya ve oyun oynamaya bayılan birisi olarak, Romer-G'yi epey tuttum. Özellikle oyun için ideal ve epey keyifli olduğunu düşünüyorum.

Karşımızda son derece minimal bir tasarım var. G513'te makrolara ve fazladan multimedya tuşlarına yer yok; bu bazıları için eksi olabilir, ancak bana sorarsanız son derece cezbedici bir görüntü yaratıyor. Yıllarca DVO oynamış ve 20 üzeri hotkey kullanmaya alışmış birisi olarak (selam WoW), hiçbir zaman makro tuşlarını kullanmadığımı söyleyebilirim; tabii siz ihtiyaç duyuyorsanız başka.

Klavyeyle beraber gelen deri kaplı bilek desteğiyse hem şık hem de son derece kullanışlı. Kasa sert plastikten; ön yüzeyse "aircraft grade" olduğu söylenen, fırçalanmış alüminyumdan yapılmış. Bence en sinirli anlarınızda bile kıramazsınız (öhöm).

Şimdi siz hazır bunun bir reklam güzellemesi olduğuna inanmışken, gelin kazın ayağına geçelim: Logitech G513'ün Türkiye'deki satış fiyatı 900 TL civarında. Evet, bu bir klavye. Müthiş bir klavye, süper fantastik bir klavye; ancak fiyatı yine de biraz yüksek. Ne var ki yıllarca kullanacağınız bir ürün olduğunu da düşünüyorum.

Para sorun değilse ve minimalist tasarımlı, RGB'li, oyuna özel yapılmış switch'lere sahip bir klavye arıyorsanız, G513 için süper bir seçenek. ■ **YİĞİT**

ARTILAR:	EKSİLER:
• Romer-G switch • Ergonomi • Kaliteli malzemeler	• Fiyatı





XPG EMIX H30

Adata'nın gaming markası XPG'yi, bu sayfalarda fiyat performans canavarı SSD'si ve yine uygun fiyatlı XPG Infarex mouse ve mousepad'iyle misafir etmiştik. Bu seferse elimizde, XPG'nin high-end olarak konumlandırdığı XPG Emix H30 oyuncu kulaklığı var.

Önce konfordan başlayalım: Kulaklığın pad'leri suni deriden yapılmış ve artık alıştığımız üzere memory foam özelliğine sahip. Pad'ler son derece büyük ve kalıplı; bu çok normal zira H30 büyük ve ağır sayılabilecek bir kulaklık. Bu nedenden ötürü böylesi bir desteğe ihtiyaç var. Ben genel anlamda konforda bir sıkıntı göremedim; ancak kulaklığın fazla iri ve ağır olduğunu da söylemeliyim.

Kulaklıkla beraber bir stand ve yine standla beraber de ses bağlantısı yaptığımız bir mixer geliyor. Bu mixer üzerinde surround sesi açabiliyor, ses dengeleyicisi ayarlarını yapabiliyoruz. Ürünün en çok beğendiğim özelliğinin bu stand olduğunu söyleyebilirim; bana gerçekten fonksiyonel geldi.

H30'un karakteristiği biraz bas ağırlıklı (hep öyle olmuyor mu artık); zaten en güçlü yönü de bu. Güçlü bas sayesinde çatışma sesi veya bir yarış oyunundaki motor sesi gibi gaza getirici, motive edici sesleri gayet iyi alıyor ve kendinizden geçebiliyorsunuz. Patlamalı hoplamalı sesleri bir yana koyarsak, sesin "berraklığı" konusunda bazı şüphelerim var. Bu segmentteki bir ürün, daha bir performans verebilirdi.

Ancak bütün bu ukalalık bir yana, bence H30'ün ses kalitesi kesinlikle üst sınıf hissettiriyor. Ne var ki ürün ülkemizde 1000 TL civarına satılıyor. Aslında bu kadar fazla özelliği ve şık bir standı barındıran bir ürün için normal bir fiyat ama dediğim gibi konfor ve ses kalitesi beklediğim kadar yüksek çıkmadı. ■ **YİĞİT**



ARTILAR:	EKSİLER:
• Fonksiyonel ve şık stand • Sağlam bas	• Ses kalitesi •Uzun süre oyun oynamak için biraz fazla iri yarı

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>LOG.COM.TR</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
...
</BODY>
</HTML>

Selam Oyungezerler! Öncelikle artık döviz kurlarıyla ilgili pek yorum yapamıyorum :) Ama ay içinde oynak kurdan ötürü buradaki fiyatların güncelliğini yitirebileceğini unutmayın lütfen. Sistemlerle ilgili de genel bir iki şey söylemek gerekirse; dörtlü önerilere geçtiğimizden bu yana ana iskeletler korunuyor diyebilirim. Gene de önümüzdeki dönemde daha kapsamlı elden geçirmeler bu sayfalara uğrayacaktır, müsterih olunuz. ■ İHSAN A.





SEÇENEK 1: DÜŞÜK BÜTÇE

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
2GB GTX1050, PCI-E16 3.0, 2GB/128BIT GDDR5	AMD RYZEN 3 1200 BOX 3.1GHZ-3.4GHZ	B350M PRO-VD PLUS
1028 TL	643 TL	445 TL
BELLEK	**SABİT DİSK**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-2400MHZ C15 8GB (1X8GB) (15-15-15) 1.2V	500GB 7200RPM 32MB SATA 6.0GB/S HDD	500W 80+ EU KUTUSUZ
545 TL	227 TL	252 TL
TOPLAM: 3.140 TL		

SEÇENEK 2: ORTA BÜTÇE

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
6G GTX1060, PCI-E16 3.0, 6GB/192BIT GDDR5	AMD RYZEN 5 1500X 3.5GHZ-3.7GHZ	B350M MORTAR ARCTIC
2.292 TL	1028 TL	634 TL
BELLEK	**SABİT DİSK**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-2400MHZ C14 16GB (2X8GB) DUAL (14-16-16-31) 1.2V	1TB 7200RPM 32MB SATA 6.0GB/S	650W 80+ EU
1.137 TL	267 TL	395 TL
TOPLAM: 5.753 TL		

SEÇENEK 3: ÜST ORTA BÜTÇE

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
8G GTX1070TI, PCI-E16 3.0, 8GB/256BIT GDDR5	INTEL CORE I7-8700K COFFEE LAKE 3.70GHZ	Z370 SLI PLUS
3.913 TL	2.258 TL	1.040 TL
BELLEK	**SSD/HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-3200MHZ C16 16GB (2X8GB) DUAL (16-18-18) 1.35V	SSD: 120GB SSD SATA 6.0GB/S (SATA3), 500-320MB/S HDD: 3TB 5400RPM 64MB SATA 6.0GB/S	650W 80+ EU
1.384 TL	195 / 557 TL	395 TL
TOPLAM: 9.742 TL		

SEÇENEK 4: YÜKSEK BÜTÇE

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
2XGTX1080 DIRECTCU III, PCI-E16 3.0, 8GB/256BIT GDDR5X	AMD RYZEN THREAD-RIPPER 1950X 3.4GHZ-4.0GHZ	X399 GAMING PRO CARBON AC
9.182 TL	5.281 TL	2.471 TL
BELLEK	**SSD/HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-3000MHZ C15 32GB (2X16GB) DUAL (15-17-17) 1.35V	SDD: 1TB SSD SATA 6.0GB/S (SATA3), 550-520MB/S 6TB 128MB 7200RPM SATA 6.0GB/S	1000W 80+ GOLD TAK ÇIKAR KABLOLU
2.677 TL	1.982 / 1.655 TL	1.316 TL
TOPLAM: 24.564 TL		

PIXEL





Piksel Günlükleri

Nokia 3410'la Final Fantasy Logosu Yapmak

Telefonlarda yaşanan aşırı ilerlemenin sadece telefonları telefon olmaktan değil bizi de insanlıktan çıkardığına inanıyorum. Yanlış anlamayın, çevirmeli telefonlara geri dönelim demiyorum tabii ki, ama en Yeşilçam tabiriyle bolluk, insanın sahip olduğu şeyleri en iyi şekilde kullanmasına engel oluyor, gözünde değer kaybettiriyor. En fenası da yoklukta konuşturduğu o güzelim yaratıcılığını köreliyor.

Yazının üzerinde gördüğünüz resimler lise yıllarında Nokia 3410'umun resim düzenleyicisiyle yaptığım işler. İstediğim bir resim ya da logoyu bir kâğıda çizip, 72 x 24'lük karelere böldükten sonra içinden çizgi geçenleri işaretliyor, aynı şekilde işaretlediğim kareler için de resim düzenleyicide bir nokta koyuyordum. Böylece resimleri birebir olarak piksel piksel telefona aktarıyordum. Şimdilerde meşhur olan "pixelation" sanatının olayı da bu değil mi zaten?

Bu resimler o yıllarda aklımı alan Final Fantasy Origins oyunun karakterlerine ait. Birer adet Fighter, Monk ve Black Mage içeriyor. Yanlarındaki "E R S" harfleri de o yıllardaki benim ve FRP kankalarımın fantastik dünyada kullandığımız isimlere ait: Entreri, Ramon ve Sederven. Ders, teneffüs, öğle arası demeden ne FRP oynardık be...

Bir adet de kusura bakmayın ama olağanüstü Final Fantasy logosu göreceksiniz. Ama daha bunlar ne ki? Siz asıl o zamanlar taptığım gruplar olan Evanescence, Linkin Park ve Papa Roach (lise kafası işte) logolarımı görecektiniz. Hele ki bir adet yakın çekim ve bir adet top süren Tsubasa içeren el yapımı duvar kâğıdımı! Zaten hiç kimse de inanmazdı bunları benim yaptığıma, sanki habire 900'lü hatlardan logo indirmeye param varmış gibi… Keşke zamanında onların da resimlerini çekmeyi akıl etseymişim...



Hazıra alışıp her geçen gün körelen yaratıcılığımıza baktıkça andorid'leşen şeylerin telefonlar değil de biz olduğumuza inanmaya başlıyorum ciddi ciddi. Yanlışım varsa düzeltin lütfen...
EMRE S.

KONSOL

FM TOWNS MARTY

Fujitsu'nun 89'da çıkardığı PC'si FM Towns şirkete güzel para kazandırıyordu. Şirket biraz da FM Towns'ların fena olmayan oyun kataloğuna güvenerek bu bilgisayarların altyapısını kullanan FM Towns Marty'yle konsol dünyasına sıkı bir giriş yapmayı planladı ve makineyi 1993'te çıkararak beşinci konsol neslini başlatmış oldu.

Kâğıt üzerinde potansiyel yüksek gibi duruyordu. Bir kere piyasadaki ilk 32 bit konsoldu Marty. Yarı konsol - yarı PC de denebilir aslında Marty için, 32 bit konusunda öncü olmasının yanında "bootable" CD'ler konusunda Windows 95'in öncüsü sayılabilir. Hem CD-Rom'u hem de disket sürücüsü vardı. Geri uyumluluğa sahipti ve FM Town'lardaki oyunların çoğunu çalıştırıyordu. Klavye-fare desteği bile vardı. Ancak bütün bu üstün özelliklerine rağmen yalnızca 45 bin adet sattı ve beşinci neslin en az satan konsollarından biri oldu (hani şu Playstation'ın 102 milyon sattığı nesil).

Bunun arkasındaki sebepler arasında FM Towns'ların çocuk bilgisayarı algısına sahip olması önemli bir yere sahipti ki Fujitsu bu imajdan kurtulmak için Marty'e birçok cinsel içerikli oyun bile çıkardı. Ancak yine de biraz bu algıyı kıramamış olmasından, biraz kolay bozulan bir konsol olma ününe kavuşmasından, biraz pahalı olmasından, biraz da Japonya dışına çıkmamasından dolayı tutunamadı. Ama elbette bütün başarısız konsol hikâyelerinde olduğu gibi en önemli neden oyun kataloğunun genişleyememesiydi. Oyunlar hem pahalıydı hem de her yerde bulunmuyordu.

Her şeyi iyi yapan ama hiçbir şeyi de müthiş yapmayan bir makineydi kısacası FM Towns Marty. Hatta o sıralarda Japonya'da Marty'den esinlenen bir "Marty Kanunu" söylemi yaygınlaşmıştı: "Eğer satacak bir şeyler sunmaya devam edemeyeceksen, satışları arttıramazsın." **ÖMER**





PIXEL YAZITLARI

İLK 3 BOYUTLU POLİGON GRAFİKLİ OYUN

Hakiki 3. Boyut

Hatırlarsanız daha önce köşemizde 3D Monster Maze ve Battlezone gibi tarihteki ilk 3 boyutlu sayılan oyunlardan bahsetmiştim. Ne var ki bunlar sprite ya da vektör grafikler kullanılan, yapay bir üç boyut içeren oyunlardı. Halbuki üç boyut dediğin poligon grafiklerden olur değil mi ama?

Tarihler 1983'ü gösterirken Atari tıpkı bütün oyun sektörü gibi pek tatlı günler geçirmiyordu. Bu yüzden ilgi çekecek fikirler üzerinde çalışmaya başladılar. Daha önce ünlü arcade oyunu Tempest'ta (ki o da yapay bir üç boyut kullanan bir oyundur) görev alan Dave Theurer da özel bir arcade sistemi üzerinde çalışıyordu. Zira o dönemler kafasındaki fikri hayata geçirebilecek kadar güçlü bir arcade sistemi yoktu.

Bir yıl süren yoğun bir mesai ve ertelemelerin ardından I, Robot nihayetinde 1984'te piyasaya çıktı. Oyunun kabinine bakanlar gözlerine inanamadılar, bir oyun tarihte ilk kez 3 boyutlu poligon grafikler kullanıyordu! Bütün grafikler küpler, dikdörtgenler ve üçgenlerden oluşsa da vektörel grafiklerin bile göğsünü kabarta kabarta gezdiği bir ortamda eşi benzeri görülmemiş bir olaydı bu. Isaac Asimov'un aynı adlı ünlü romanından esinlenilen oyunda oyuncular 'Arayüzü Mutsuz Robot #1984'ü yöneterek Big Brother'ı durdurmaya çalışıyor, isterlerse de oyunun serbest tasarım modu olan Doodle City'yle 3 dakika boyunca kafalarına göre takılabiliyorlardı. Üstelik oyuncular kamerayı da kontrol edebiliyordu ki bu da oyun tarihine geçecek önemli bir ilkti.

Böylesine önemli ilklere imza atan ve oyun tarihine yön veren bir oyun hayli başarılı olmuştur değil mi? Ne yazık ki yanılıyorsunuz. Oyun devrimsel olsa da dönemin oyunculuk kültürü daha anlaması kolay ve çerezlik oyunlardan haz ettiği için I, Robot'u pek beğenmedi. Şu kesindi ki video oyunlarında 3. boyuta geçmek için henüz çok erkendi. Ayrıca oyunu çalıştırmak için sistem hayli zorlandığından kabinler sık sık hata veriyor, oyun da "Kara Deliğe düştünüz" mesajı verip çöküyor, bu da oyuncuları oyundan tamamen uzaklaştırıyordu.

Bütün bu sebeplerle Atari için oldukça kısa sürede büyük bir hayal kırıklığına dönüştü I, Robot. Aşağı yukarı 1000 adet üretilen kabinlerin büyük çoğu imha edildi ki hepsi özel sistemler olduğu için oldukça maliyetlilerdi. Hatta oyunun Atari 2600'e yapılacak port'u bile iptal edildi. Gerçek değeriyse ancak bundan çok uzun yıllar sonra anlaşılacaktı.

Bu oyuncu milleti çok nankör azizim. İlkleri başarmak çoğu zaman başınıza bela bile oluyor, baksanıza... ■ EMRE S.

OYUNCULUK TARİHİNDEKİ İLKLER ÇOĞU ZAMAN BAŞARI HİKÂYELERİ OLMUYOR.

Xenogears

JRYO'LARIN PLANESCAPE TORMENT'İ

ÖMER AKDAĞ

Tetsuya Takahashi 80'lerde oyun sektörüne girmiş, Squaresoft'ta önce Final Fantasy IV'te ve Secret of Mana'da görev almış, daha sonra da Chrono Trigger'da daha büyük sorumluluk üstlenmiş, yetenekli bir oyun yapımcısı. Eşi ve çalışma arkadaşı Soraya Saga'yla ikisi felsefe ve psikoloji meraklısı ve bu ilgi alanlarından yola çıkarak özellikle Nietzsche, Freud ve Jung'dan esinlenerek bir oyun projesine girişiyorlar. Projenin adı, hayır bilemediniz: *Final Fantasy VII*!

Ancak ikili ellerindekini Squaresoft'taki üstlerine gösterdiklerinde bu oyunun "bir fantezi oyunu için fazla karanlık ve komplike" olduğu gerekçesiyle *Final Fantasy VII* olamayacağı yanıtını alıyorlar. Şu an dönüp baktığımda evet, gerçekten de *Xenogears* fazlasıyla karanlık ve komplike ve *FF* serisinin böyle bir yola girmesi belki heyecan verici bir gelişme olabilirdi ancak *FF*'in nispeten hafif bir atmosfere sahip bir seri olarak kalması, bu projeden de yeni bir fikri mülk ortaya çıkması daha hayırlı olmuş bana sorarsanız. Ha bu arada *FF7* olmayacağına karar verildikten sonra projenin *Chrono Trigger*'ın devamı şeklinde ele alınması da düşünülmüş ama o da olmamış ve *Xenogears* tamamen kendi içinde bir oyun haline gelmiş.

Dev bir uzay gemisinin yok oluşunun gösterildiği, etkileyici ancak hiçbir anlamı, oyunun geri kalanıyla hiçbir bağlantısı yokmuş gibi gözüken bir anime videoyla açılır *Xenogears* (bu videoda görülenlerin aslında hikâyede ne kadar hayati bir yere sahip olduğunu ancak oyunun sonlarına doğru anlarsınız). Onun ardından oyun gayet mütevazi, hatta sıradanmış gibi görünen bir giriş yapar. Fei Wong üç yıl önce yaşadığı köye getirilen, hafıza kaybı yaşadığı için bu üç yıldan öncesini de hatırlamayan, resim yapmaktan hoşlanan bir genç. Günün birinde köy birbiriyle savaş halindeki iki dev gücün çatışmasının ortasında kaldığında Fei oradaki mecha'lardan (Gear diye geçiyor) birini ele geçirip saldıranları savuşturur. Gear'ı nasıl bu kadar iyi kullandığına şaşırmış durumdayken kendinin ve Gear'ın kontrolünü kaybeder ve köyünü yok eder. Vicdan azabı içinde, akıl hocası Citan'la birlikte köyden ayrılır. Yolda kaderini değiştirecek olan Elly'le de karşılaşır ve biraz geçmişini aydınlatabilmek için biraz da zorunluluktan bu bir benzerini daha yaşayamayacağınız yolculuğa başlar.

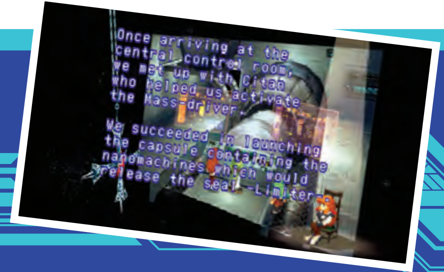
Gerisi reenkarnasyon, nanomakineler, tanrı ve inanç, yamyamlık, kader, varoluş, farklı düzlemlerdeki varlıklar, gezegen istila sistemleri, soykırım gibi birbirlerine nasıl bağlandığına hayran kalacağınız farklı farklı kavramlar üzerinden devam eden, kafa karıştıran, sorgulatan, ve hiçbir şeyin havada kalmadığı, her sorunun bir şekilde yanıt bulduğu, akıl almaz bir derinlikteki hikâye. Hikâye öyle yoğun ve üst düzey ki aslında oldukça ilgi çekici olan yan karakterlere hikâyeden fırsat bulup fazla değinilememiş olması bir eksi haline gelebiliyor diyebilirim.

Ancak yalnızca normalin çok üstünde kalitedeki hikâyesiyle değil, iyi bir oyunun iyi yapmasını bekleyeceğiniz diğer taraflarıyla da sağlam bir yapım Xenogears. Savaş sistemi örneğin. Squaresoft'un o dönem çok kullandığı Active Time Battle sistemini kullanıyor ancak bu sistemi almış ve doğru tuş kombinasyonlarıyla saldırmaya çalıştığınız, gerekirse hareket puanlarınızı biriktirip kombo yaptığınız, çok ilginç ve görsel olarak izlemesi çok keyifli bir dövüş sanatları yapısına dönüştürmüş. Oyundaki savaşların yarısı karakterlerleyse yarısı da Gear'larla ve bu sistemin Gear'lara uyarlanmış hali de ayrı güzel.

Yalnız bu oyun hakkında bilmeniz gereken önemli bir şey var: *Xenogears* kusurlu bir klasiktir. İyi yönleriyle ne kadar çok konuşulduysa çok önemli bir kusuruyla da o kadar çok konuşulmuştur: 2. CD'si. İlk CD normal,









Emülasyonla oynayıp sürekli kayıt almıyorsanız kolay gelsin. Bazı boss'lar stratejisini çözene kadar ağlatıyor.

bildiğiniz gibi akar. İşte diyaloglar, dövüşler, ara sahneler vs. İkinci ve son CD'ye geçtiğinizdeyse oyun bildiğiniz slayt şov haline gelir. Bir ekran çıkar, "şu oldu bu oldu" diye anlatır, sonra dövüşe girersiniz, sonra da yine o ekran çıkar "dövüşten sonra şu oldu bu oldu" diye anlatır. Elbette yine ara sahneler, zindanlar vs. var ancak sayıca ilk CD'ye göre çok daha azlar. *Xenogears* bu kırpılmış haliyle bile yaşıtı JRYO'ların iki katı uzunluğunda bir oyun, ikinci CD de ilki gibi olsa hayatımız kayacaktı demek ki.

Başka kusurları da var. Bazı zindanları sırf işkence olsun, oyun süresi uzasın diye aşırı karışık yapılmış, veya Action Point biriktirip kombo yapma sistemi çok nadiren işe yarar vs. Ama işte bunlar ve bunların da ötesinde o 2. CD olayı gibi çok bariz sıkıntılarına ve eksikliklerine rağmen hâlâ daha yapılmış en üst düzey JRYO'lardan biri olarak gösterilir *Xenogears*. Bir sebebi var.



2. CD'nin Sebebi

Dediğim gibi oyunun iki CD'sinden ikincisindeki oynanış kısmının ağırlığı azdır, burada hikâye slayt şov stili anlatılır. Bunun sebebi bütçe yetersizliği veya Squaresoft'un oyunun bir an önce çıkarılmasına dair yaptığı baskı olarak düşünülürdü ancak Tetsuya Takahashi'nin yakın zamanda söylediklerine göre durum tam olarak öyle değilmiş.

O zamanlar her oyunun 2 yılda geliştirilip bitmesi şeklinde bir gelenek varmış. Ancak Takahashi'nin ekibi çoğunlukla genç ve tecrübesiz olduğu için onların eğitimine de büyük zaman ayırmak gerekiyormuş. Ayrıca Xenogears 2D karakter modellerinin 3D ortamlarda yönetildiği bir oyun ve 3D teknolojisi çok yeni olduğundan o konu da ekibi zorlamış. Eh Xenogears'ın zaten normalin çok üstünde emek isteyen bir oyun olduğu da malum. Bu tip sebepler nedeniyle oyunun yetişmeyeceği ortaya çıktıktan sonra Squaresoft, Takahashi'ye oyunu ilk CD'nin sonunda bitirmesini ve devamını sonra çıkarabileceklerini söylemiş ancak bu formül Takahashi'nin içine sinmemiş ve ikinci CD'yi bizim bildiğimiz haliyle çıkarmayı kendi tercih etmiş. Şahsen iki farklı parçada da olsa "tamamlanmış" bir Xenogears oynamayı tercih ederdim ama Takahashi kararından pişman olmadığını söylüyor. Eh üzerine fazla bir şey söylemeye gerek yok o zaman. Belki bir gün Square keçileri kaçırır da yeniden yapımına girişirse o zaman belki (ihtimal sıfıra yakın bu arada, beklemeyin).

Bölüm 5?

Xenogears'ı bitirdiğinizde karşınıza "Bölüm 5'in Sonu" yazısı çıkar. Bir de sadece Japonya'da çıkan "Perfect Works" isminde, Xenogears'ın lore'unu detaylandıran, çeşitli illüstrasyonlara vs. yer veren bir kitap var, orada da Xenogears 5. Bölüm olarak geçer. Bunun anlamı şu: Xenogears aslında 6 bölümlük bir seri olarak tasarlanmış. Hatta diğer bölümlerin neleri konu edineceğinin planı da mevcut. Xenogears'ın hikâyesinde açıkta kalan neredeyse hiçbir şey yok ancak hikâyenin değinebileceği, genişleyebileceği de çok fazla alan var, o yüzden şaşırmadım 5 bölümlük daha potansiyeli olduğunun düşünülmesine. Ha tabii bu proje çoktan iptal oldu, hiç umut beslemeyin.

Neden Efsane Oldu?



GEARS

Nice mecha oyunu/animesi gördüm ancak Xenogears'taki mecha tasarımları favorimdir diyebilirim. Özellikle de ismi Xenogears olan Gear'a ve Emeralda'nın Crescens'ine bayılırım. Mekanik tasarım ve renk kullanımı olarak ne aşırı basit, ne aşırı komplike, tam tadındadırlar ki kanatlı mecha olayını oldum olası ayrı bir sevmişimdir zaten.

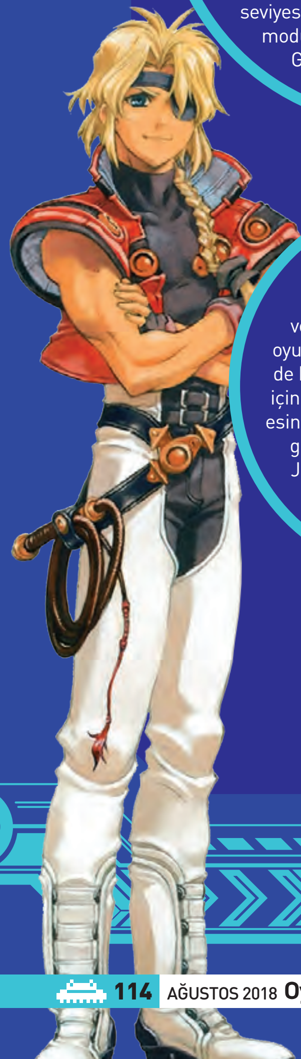
Karakterleri yönettiğiniz dövüşlere göre farklılaşan; yakıt yönetiminin, saldırı seviyesi biriktirmenin, çok şekilli trans moduna geçmenin vs. bulunduğu Gear dövüş sistemi de ayrı güzeldir.

HİKÂYE

Xenogears'ı Xenogears yapan en önemli unsur zaten felsefe ve psikoloji bezeli hikâye. İnternette biraz dolanırsanız Xenogears'ın hikâyesinin hâlâ kaleme alınmış en başarılı oyun senaryolarından biri olarak görenlere kolayca rastlayabilirsiniz. Hatta oyunu İngilizceye çevirme görevi verilen birçok kişi, çok ağır geldiğinden dolayı işi bırakmış ve oyun İngilizceye çevrildiğinde tepki çekeceği düşünülen bazı dini göndermeler törpülenmiş, o derece.

ARA SAHNELER

Squaresoft 3D FMV ara sahneler kullanmayı sever normalde ancak oyundaki Gear'ların bu şekilde kullanılması çok zaman ve maliyet demekti ve anime tarzı ara sahneler kullanmayı tercih etmişler bu sebeple. Çok fazla değiller ama güzeller. O zamanlar alışık olmadığımız üzere seslendirme bile var hatta ara sahnelerde.



MÜZİKLER

Dönemindeki diğer JRYO'lar ve hatta neredeyse bütün diğer oyunlar gibi Xenogears'ın müzikleri de bir süre sonra fazla tekrar ettiği için baygınlık yaratır. Ama bu, o Kelt esintili müziklerin muhteşem olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Altında Japon oyun dünyasının en ünlü müzisyenlerinden Yasunori Mitsuda'nın imzası var.

2.CD

Eh bir oyunu efsane yapan her sebep olumlu olacak diye bir kaide yok. 2. CD'nin o tuhaf yapısı o kadar çok konuşuldu ki oyunun şanı yürüdü.

ÇOK SATTI

Bu kadar karanlık ve karışık bir oyunun çok satmasını beklemezsiniz ancak oyun adeta bu tip derinlikli oyunlara aslında ne kadar çok talep olduğunu ispatlayarak ilk yılında 900 bine yakın sattı. Şimdiki oyunların satışlarıyla kıyaslamayın bunu ama tabii. O zamanlar hem oyuncu kitle bugünkü kadar büyük değildi hem de Playstation 1'de korsan çok yaygındı.





BATTLING

Yapımcılar o kadar şahane Gear'ı sadece sıra tabanlı savaşlarda kullanmak kesmez insanları diye düşünmüşler herhalde, istediğiniz Gear'ı seçip gerçek zamanlı savaşlara girebildiğiniz, çok hızlı ve kendi içinde bayağı bir derinliği olan Battling mini oyununu yapmışlar. Üstüne biraz daha çalışsalar oyunun ana savaş modu bile olabilirmiş, potansiyeli ve keyfi yüksek.

DÖVÜŞ SANATLARI

Oyunda 1 değil 3 normal saldırı butonunuz var ve bunların kombinasyonlarını kullanarak en uygun saldırıyı yapmaya çalışıyorsunuz ki bunlar da karakterine bağlı olarak çeşitli dövüş sanatlarından esinlenilmiş, üzerine tabii ki JRYO abartısı eklenmiş, hem kullanımı hem izlemesi çok keyifli hareketler.

GENİŞ BİR MİRAS BIRAKTI

İsmi "Xeno"yla başlayan başka JRYO'lar görmüşsünüzdür sağda solda, onlar Xenogears'ın devam oyunları değiller, onun ruhani devamları. Tetsuya Takahashi, Squaresoft'un FF serisine ağırlık vermek istediğini görüyor ve Xenogears'tan sonra, 1999'da Squaresoft'tan ayrılıp Monolith Soft'u kuruyor.

Önce PS2'ye Xenogears'ın ruhani devamı niteliğindeki Xenosaga 1, 2 ve 3 çıkıyor. Genel olarak beğenilen oyunlar olsalar da çok satmıyorlar.

Bunun ardından Takahashi ve Monolith, Nintendo'yla anlaşıp ve bu sefer de Xenosaga'nın ruhani devamı niteliğindeki Xenoblade Chronicles'ı çıkarıyor ve büyük başarı yakalıyorlar. Kafanızı karıştırayım biraz daha: Bunun ardından da Xenoblade Chronicles X çıkıyor ama adı aynı olsa da Xenoblade Chronicles'ın devamı değil X, onun ruhani devamı o da. Ve en son Xenoblade Chronicles 2 çıktı, onun da X'le alakası yok.

ANDROIDLER

Belki biraz soğukturlar, belki kafalarına vurunca tak tak diye ses gelir, belki biraz evin WD-40 masrafını artırırlar ancak her fırsatta varoluş krizi geçiren android dostlarımızı da bu konserve kutusu halleriyle severiz (umarım insanlığa savaş açtıkları zaman bu satırları okumazlar).



2B, 9S ve A2

(NIER: AUTOMATA)

Uzaylılar dünyayı robotlarıyla istila etmiş, insan nüfusunun tamamına yakını yok olmuş, kalanlar bir yere saklanmış ve robotlarla savaşmak için androidler üretip salmışlardır. Ama herhalde hayatta kalanların içindeki görsel tasarımdan sorumlu arkadaş ya gamsız, herkes yok olmuş olmamış sallamadan yapmış tasarımları ya da kafayı kırmış artık. O isimsiz lolita sevdalısı kahramana şükranlarımızı iletmek düşer bize yalnızca. ■ ÖMER



AIGIS ve LABRYS

(PERSONA 3)

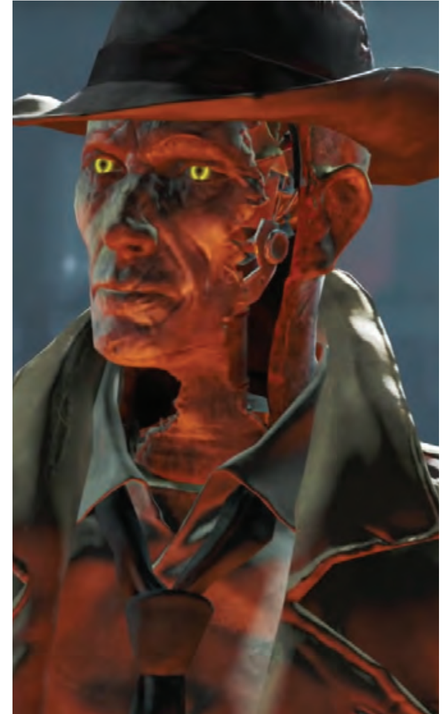
Persona 3'ün best girl'ü olan Aigis (Monitörümün üstünde çerçeveli dev posteri asılı! İtiraz kabul etmiyorum!), kendi hayatındaki anlam arayışıyla olsun, karakterimizin en büyük destekçisi oluşuyla olsun çok özel bir yere sahipti. Hem oyunun o insanı mahveden son sahnesindeki rolüyle, hem de epilog bölümü The Answer'ın başkarakteri oluşuyla yapımcıların da en sevdiği P3 karakteriydi belli ki. Arena'yı oynamış şansı azınlıktansanız muhteşem bir öyküsü olan kardeşi Labrys'le tanışma şansına da erişmiş olabilirsiniz ayrıca. ■ ÖMER

Alisa Bosconovitch

(TEKKEN)

Açık konuşmak gerekirse Alisa'nin babasından nefret ederdim Tekken 3'te. Habire yerde yattığı için adam gibi dövemezdiniz, ani hareketler yaparak size vurdu falan, hatırladıkça bile sinirleniyorum yeminle. Absürtlüğü o oyuna yakışmayan bir karakterdi. O yüzden kızı Alisa'ya karşı da biraz antipatim var. Gerçi kızı da sayılmaz, kızının suretinde yaratılmış bir android ama ne bileyim o tutup kafasını bomba gibi fırlatmalar falan. Sevmiyorum ben dövüş oyunlarında böyle cıvık karakterleri babam affedersin (Bizimkiler'e saygıyla), istediği kadar insansı olsun yani. Babanı da sevmezdim süt oğlan. ■ EMRE S.





NICK VALENTINE

(FALLOUT 4)

Ayrımcılık, ayrımcılık hiç değişmez. Nükleer savaş da çıksa, dünya yaşanmaz hale de gelse, üzerinden 200 sene de geçse ayrımcılık değişmez. Tabii kahramanlar da. Sentetiklere karşı ayrımcılık yapılan bir dönemde kendini topluma biraz da olsa kabul ettirmiş, büyük bir özveriyle işini yapan usta dedektif Nick Valentine da bir kahraman. Hem de ne kadar bitik, klişe Amerikan dedektifi olunabilirse o kadar bitik, klişe Amerikan dedektifi. Elmas şehrin elmas kalpli sentetiği unutulmayacak. ■ EGE



ASHLOTTE

(SOUL CALIBUR)

Eski karakterleri fazla uğraştırmadan yeni oyunlara taşıma akımının son üyesi olan Ashlotte -ki Namco bunu çok yapar- Astaroth'un klasik hareketlerini taşıyan yeni versiyonudur. Boyut olarak Astaroth'un dörtte biri olmak farkıyla tabii. Minnoş görüntüsünün altında Astaroth'a kafa tutacak kadar haşin bir savaşçı ruh da taşıyan ablamızın telekinezi güçleri de olduğu rivayet edilir oyuncular tarafından. Kendisinin Tenjou Tenge ve Air Gear serileriyle ünlü Ito Ogure tarafından da tasarlandığını da ekleyeyim unutmadan cips paketi arkası bilgisi tadında. ■ EMRE S.



THE USER

(THE TALOS PRINCIPLE)

Bence bir androidin yaşamında iki önemli dönüm noktası var: Biri kendisinin bir insan değil de android olduğunu fark ettiği, diğeriyse yaratıcısına meydan okuduğu an. Özgür iradesinin aslında hiç de özgür olmadığını fark eden bir androidin o an aklından ne tilkiler geçeceğini tahmin edebiliyor musunuz? Ben olsam yaratıcım Elohim'in karşıma çıkardığı bulmacaların hiçbirini sallamaz (Oyuncak mıyız biz kardeşim?), uyarısının aksine o kuleye tırmanıverirdim. Ne olacaksa olsun, zaten androidin tekiyim, umurumda olur mu? Olmamıştı da zaten. ■ ESER



EDI

(MASS EFFECT)

Sizin de bazı oyunları oynarken "Abi koskoca oyun yapmışsınız, şu özelliği nasıl koymazsınız?!" diye bağırasınız geliyor mu? Yahu ME3'te EDI'yi romanslama seçeneği nasıl olmaz?! İlla organik kızlarla uğraştıracaklar. ■ ÖMER



MEGA MAN

(MEGA MAN)

Tarihteki ilk ponçik robotlardan olan Mega Adam, cep telefonu ve yan oyunları da sayarsak 100'den fazla oyunu olan bir serinin yıldızı (hatta Japonya'daki adının Rock Man olduğunu düşünürsek Rock Yıldızı diyeyim de dövün beni). Dr. Light'ın ellerinden hayat bulan dostumuz bu zaman zarfında bir android olsa da insanlığın en büyük umudu haline gelmiştir. Gelişime açık bir kişidir, gerekirse yendiği robotların silahlarını kullanır ama ahlakından taviz vermez. Hayvan dostudur, en tehlikeli platformlarda köpeği Rush'ın sırtına binmekten çekinmez. İşte bu sebeplerle de insanlığı tartışılır ama adamlığı tartışılmaz. ■ EMRE S.



RANDOM HAJILE

(SNATCHER)

Snatcher'ın Blade Runner'dan ne kadar esinlendiği malumunuz (çalmanın bir tık öncesi). O yüzden Random Hajile'ye de Rutger Hauer'ın Snatcher şubesi diyebiliriz. Oyun boyunca bir Snatcher avcısı olarak takılan Random (ismini her okuduğumda bir gülme geliyor bana), finalde aslında kendini insan sanması için programlanan bir android olduğunu öğrenir ve dünyası başına yıkılır. Daha fenasıysa isminin tersten okununca Elijah Modnar olmasıdır ki bu da onu yaratan adamın ölen oğlunun adı. Hadi Kojima Reis diye bir şey demek istemiyorum da, düşüne düşüne tersten yazılmış isim mi geldi be aklına abi? ■ EMRE S.



KARA, CONNOR VE MARCUS

(DETROIT: BECOME HUMAN)

Androidlerin yaygın bir şekilde kullanarak insanların hayatını kolaylaştırdığı, hatta fazla kolaylaştırdığı için işsizlik başta olmak üzere birçok sorunun baş gösterdiği bir gelecekte, androidlerin özgür iradeye kavuşmaya başladığı ilk zamanlarda yaşanan fiziksel ve fikirsel çatışmaların tam merkezinde kalmış üç karakter Kara, Marcus ve Connor. Barışçıl bir gelecek için mi mücadele edeceğimiz yoksa "yerin dibine batsın sizin insanlığınız" moduna mı gireceğimiz de bize kalmış artık. ■ ÖMER

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



TECMO WORLD CUP SOCCER *[NES]*

Bazı oyunlar vardır, herkes bilir, oynamıştır ama gerçek ismini kimse bilmez. Atari salonlarında türlü türlü isimler takılır falan. İşte istedim ki bu ay da böyle bir oyunu ele alalım. Zira çakma Famiclone'larla büyüyen neslin üyesi iseniz Tecmo World Cup Soccer mutlaka elinizden geçmiştir, hatta bazılarınızın "Ben de bu oyunu arıyordum ya, adı bu muymuş?" dediğini duyar gibiyim.

Tecmo World Cup Soccer 1991'yılında Tecmo tarafından NES'e çıkartılan bir futbol oyunu ki firmanın o yıllarda çıkardığı Tehkan World Cup ve Captain Tsubasa oyunlarına bakarsak futbol oyunlarının uzmanı olduğunu söyleyebiliriz. 16 milli takımdan gönlümüze yatanı seçtiğimiz oyunda (çünkü takımlar arasında forma rengi dışında hiçbir fark yok) diğer ülkeleri yenerek Dünya Kupası'na uzanmaya çalışıyoruz. Her galibiyetle birlikte de oyunun zorluğu artıyor ki zorluktan kastım da, rakip takımın hareket hızının artması, o kadar.

TWCS aslında oldukça yalın bir futbol oyunu. Ama adamlar bu yalınlığın içinde o kadar güzel çalışan ve gürül gürül akan bir mekanik yapmışlar ki oyun başına kilitliyor adamı. 8-bit bir futbol oyunu için top kontrolü harika, istediğiniz gibi paslar ve ortalar yapabiliyor, ceza sahası karambolleri ve şutla nefis goller yaşayabiliyorsunuz. Zihinlere kazınan fon müziği de cabası.

Sonuç olarak TWCS için 8-bit döneminin PES'i, FIFA'sı diyebiliriz, zamanında oyunu tecrübe etmiş arkadaşlar da bana hak verecektir. Şimdiye kadar hiç oynamamış futbol delisi arkadaşlara da şiddetle tavsiye ederim. Sırf orta sahadan yüksek pasla gol atmaya çalışmak için bile oynanır. ■ **EMRE S.**



TEHKAN WORLD CUP

TWCS aslında zamanında arcade'lerde fırtına gibi esen Tehkan World Cup'ın NES'e uyarlanmış haliymiş, ben de yıllar sonra öğrendim bunu. Grafik kalitesinin düşmesi, radarın çıkartılması gibi azaltmalar olsa da top mekanikleri falan hayli geliştirilmiş.

SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

SUPER TENNIS *[SMS]*

Birkaç ay önce hatırlarsanız köşemizde birbirine rahatsız edici şekilde benzeyen iki oyunu birden ele almıştım: Soccer ve World Soccer. Bu aysa şöyle bir durum var, birbirine gene aşırı benzeyen iki oyun söz konusu fakat bu sefer sadece biri ağır leş ve onu ele alacağız. Tarkan izlemeye diye gidip de Ünlü Benzerleri programına maruz kalacaksınız yani.

NES'teki Tennis benim pek sevdiğim bir oyundur. İnanılmaz şekilde sade olsa da mekanikleri 10 numaradır, kendini oynattırır, ustalık ister. Lakin onun Sega Master System devşirmesi olan Super Tennis "süper" kavramını bir hayli yanlış anlamış anlaşılan. Oyunu açar açmaz fark edeceğiniz ilk şey görsel açıdan aleni şekilde Tennis'ten aşırıldığı oluyor. E madem görselleri çaldınız, bari o güzel mekanikleri de çalsaydınız değil mi ama?

Super Tennis'te topu hangi yöne yollayacağınıza siz karar veremiyorsunuz. Şöyle anlatayım, topun gideceği yer bulunduğunuz yere göre otomatik olarak belli. Biz eşimle bilgisayara karşı en zorda çiftler maçı yaptık ve maç topun iki taraf arasında hep aynı şekilde gidip gelip, nihayetinde illallah eden tarafın sayı yemesiyle son buldu. Bir spor müsabakasından ziyade sabır testi gibi yani.

Bir de anlam veremediğim maç öncesi ayarları var. Hız ayarı mesela. Yavaş yapıyorsunuz, sadece kontrol ettiğiniz adamların hızı düşüyor, adamınız topun atıldığı yere ancak 3 gün sonra gidebiliyor. Hızlı yapıyorsunuz, bu sefer de 3 gün önce varıyor, zaman kırılması oluyor. Vuruşlarınızın isabeti kötü olsun mu diye de bir ayar var eğer oyunun yaşattığı eziyet size yetmediyse. Hayır zaten grafikler dönemi için bile kötü, kontroller berbat, mekanikler zayıf, daha ne istiyorsunuz ki?

Hani "Konsol Savaşlarının Altın Çağı" diyoruz ya bu döneme bazen, böyle örnekleri gördükçe olmaz olsun, yerin dibine batsın böyle savaş diyor insan. ■ **EMRE S.**





KÜÇÜK KAHRAMANLAR

[MASS EFFECT 3]

Hata yapmak ve pişmanlık duymak... Kimsenin kaçamadığı, hayatında pek çok kez deneyimlediği şeyler. Sadece "insanlık hali" de değil üstelik, hatanın ırkı olmuyor. Şu da bir gerçek ki şartlar zorlaştıkça ve aldığınız sorumluluklar arttıkça, pişman olacağınız şeyler yapma olasılığınız da yükseliyor.

Shepard'ın mükemmel bir lider olduğunu herkes bilir. Ayakları yere basan, zeki, soğukkanlı ve merhametli biri. Patron ve lider kıyaslaması vardır ya, patron emir verir ama lider yol gösterir; işte o yüzden Shepard mükemmel bir liderdi ve öyküsü hâlâ dillerde.

Zorlu, ihtişamlı ve destansı kahramanlık hikâyeleri her zaman ilgi çeker, doğaldır. Ancak bazen bu büyük liderlerin gösterişli geçmişlerinde, daha az gösterişli fakat bir o kadar önemli ayrıntıları ihmal ediyoruz. Onları bulundukları yere taşımak için dişini tırnağına takmış, hatta canını ortaya koymuş isimlerin öyküsü göz ardı edilebiliyor, unutulabiliyor. Shepard'ın öyküsündeyse bilsek de aklımıza pek gelmeyen birçok isimden biri Mordin Solus. Salarian genetisyen. Salarianları bilirsiniz; anahtar kelimeleri "hızlı". Hızlı konuşma, hızlı düşünme, hızlı yaşama Zaten hep zekâ gerektiren işlerle uğraşır, sürekli bir şeyler icat ederler. Mordin de farklı değildi. Olduğu şey itibarıyla farklı değildi tabii, yaptığı şeylerse onu bambaşka bir yere taşıyor.

Kroganlar genofaja doğal adaptasyon göstermeye başladığında Mordin oradaydı. Oradaydı, hatta genofajın modifikasyonu üzerinde çalışan ekibin önemli bir parçasıydı. Sonuca giden her yolun mubah olduğuna inanıyordu ve genofaj, ulaşılması gereken bir sonuçtu. Herkesin iyiliği için... Mordin ve ekibi başarılı olmuştu. Krogan'lar çoğalamamaya devam edecek, böylece kavga ve gürültü olmayacaktı. Ne yazık ki bir zamanlar korkulan, saldırgan ve barbar olarak görülen bir ırka gün gelip ihtiyaç duyulacağını kimse o zamanlar öngörememişti.

Krogan ırkının desteğini almak için genofajın kaldırılması gerekiyordu. Bunun içinse yıllarını bu işe adamış Mordin Solus'tan daha iyi bir isim olamazdı. Ancak Mordin'in bu konudaki çabalarını sadece pragmatik olarak değerlendiremeyiz. Yıllar geçtikçe hepimizin yaşadığı gibi bazı pişmanlıklar yaşamıştı Mordin. Genofaj bir hataydı.

Shroud kelimenin tam anlamıyla üstlerine yıkılırken ve o büyük lider Shepard, dostunu kaybetme endişesiyle "başka bir yolu olmalı" derken Mordin'in soğukkanlılığını yalnızca görev bilinciyle açıklayamayız. Bir ırkın geleceğini kurtarmak ve bununla beraber dünyanın da geleceğini güvenceye alabilmek isteğinin yanı sıra onu iten asıl şey pişmanlık hissiydi. Kaçımız yaptığımız hatayı kabullenip üstüne bir de bunu düzeltmek için hayatımızı kaybetmeyi göze alabiliriz? İşte bu nedenle Mordin Solus'ın bile bile ölüme gitmeden önce kurduğu şu cümlelere hak vermemek mümkün değil:

"Bunu ben yapmalıydım. Başkası yanlış yapabilirdi." ■ MERVE

KOCA BİR IRKIN ÜZERİNDE BIRAKTIĞI TARİHİ İZİN PİŞMANLIĞI, BÜYÜK BİR FEDAKARLIĞA İTTİ MORDİN'İ.

MEDYA

FİLM // TV SHOW // ANİME // MÜZİK

IN BRUGES





Geçen yıl çıkan Three Billboards elbette ki süper bir filmdi ancak benim için biraz hayal kırıklığı olmuştu çünkü şahsen Martin McDonagh'ın yazarlığına ve yönetmenliğine hayran kaldığım film In Bruges'tü. Eh, sonrasında yaptığı ve yine sevdiğim Seven Psychopaths de In Bruges'ümsüydü, dolayısıyla Three Billboards'un karşıma karakter draması türünde çıkmasına şaşırmıştım.

McDonagh sadece iki filmle benim gözümde kara komedi kralıydı çünkü. Tamam Seven Psychopaths iyi film olsa da mükemmel sayılmayabilir ama In Bruges... In Bruges işte kara komedinin tam da mükemmel hali.

Kaşını sevdiminin Colin Farrell'ına buradaki Ray rolü kadar yakışan bir rol bulamazsınız. Kötü giden pis bir işin ardından ortağı Ken'le birlikte yeni emir gelene kadar Bruges'te beklemeye zorlanmış durumda Ray (Voldemort'umuz Ralph Fiennes'in oynadığı Harry tarafından) ve bu şehirden ölümüne içi sıkılıyor. Şehre bayılan Ken'le Ray'in muhabbetleri paha biçilemez. Ya aslında o kadar çok sahne var ki filmde paha biçilemez diyebileceğim... İkilinin parkta yaşadıkları, kuledeki para atma sahnesi, "inanimate fucking object" bağrışması, oteldeki çatışma, ve tabii ki "insan prensiplerine bağlı kalmalıdır" sahnesi... Filmdeki her detay, her karakter, her konuşma öyle bir olaylar zinciriyle birbirine bağlanıyor, bu inanılmaz olaylar zincirine Bruges manzaraları öyle güzel eşlik ediyor, ve bütün o pisliklerine rağmen filmdeki bütün karakterler o kadar komik derecede naif ki…

Ufak ufak detaylarını saatlerce konuşup gülebileceğiniz ama gülerken diken diken olan tüylerinizi de yanınızdaki arkadaşlarınızdan gizlemek isteyeceğiniz türden çok acayip bir filmdir In Bruges. İzlediğim hem en değişik hem en iyi filmlerden biri.

Bu arada Bruges Belçika'da. ■ ÖMER

TUTTI FRUTTI





Bundan yaklaşık 20 yıl önce Türkiye daha farklı, daha özgür bir ülkeydi. 20'li yaşlarda olanların buna inanmakta güçlük çektiğini biliyorum ama mesela televizyonda Kemal Sunal filmlerde "lan" da derdi, "eşşoğlueşşek" de derdi ve ahlakımız bozulmazdı. İşte o dönemlerde özel televizyonların da yayına başlamasıyla özellikle gece kuşakları son derece renklenmişti. Bir kanalda geceleri Yasemin Evcim seyircilere jimnastik yaptırır, bir diğer kanalda ekranın köşesinde kırmızı nokta çıkar ve çocuklar yatağa gönderilirdi.

İşte o dönemin unutulmazlarından biri de Tutti Frutti'ydi. Striptiz temalı bir yarışma programı olan Tutti Frutti'de biri erkek, biri kadın iki yarışmacı birbiriyle yarışır, arada bilgi ve şans sorularını yanıtlar, puan kazanmak için giysilerini çıkarır, sonra da kazandıkları puanlarla meyvelerle temsil edilen kızları soyarlardı :) Kiminin favorisi çilek, kiminin portakal, kiminin limondu. Valla en azından hatırladığım kısmı bu şekildeydi, yanlış hatırlıyorsam da sebebi aslında kimsenin yarışmanın içeriğini pek de sallamamasıydı diyebilirim. Şimdi eğer bu şovu izlemeye yaşınız yettiyse doğru söyleyin, şu yazıyı okurken beyninizde "çin çin çinçin" şarkısı çalıyor muydu, çalmıyor muydu? ■ ESER



THE MELANCHOLY OF SUZUMIYA HARUHI

Sevimli kızlı moe anime furyası vardır ya hani, şhah işte o türün ilki olmasa da furyayı gerçek anlamda başlatan anime Haruhi'dir. Ve hâlâ o furyanın en büyük fenomeni olmayı sürdürmek, hâlâ "Haruhi'nin üstüne gelmedi be abi" dedirtmek de her babayiğidin harcı değil.

Bunu elbette ki "sevimli sevimli kızlar koyalım takılsınlar" yaklaşımına sahip olmamasıyla, o şeker görünümünün altında öküzler gibi, aşırı anormal bir hikâye barındırmasıyla yapıyor.

Haruhi huysuz, anti sosyal, "uzaylı, zaman yolcusu ve esperler" dışındaki insanlarla ilgilenmeyen biri. Bir taraftan bu doğaüstü varlıkların var olmasını istiyorsa da bir taraftan mantıklı bir insan ve bunların var olamayacağını biliyor. Bu konuda sürekli bir iç çekişme halinde. Ve de Haruhi'nin etrafındaki bütün bu doğaüstü şeylerden haberinin olmaması gerekli.

Çünkü temel sıkıntı tam olarak şu: Haruhi farkında değil ama bilinmeyen bir sebepten tanrısal güçlere sahip ve dünyayı senin benim bildiğimiz şekilde değil de doğaüstü oluşumların var olduğu fantastik bir yer olarak algılamaya başlarsa... Bilmiyorum... Kimse bilmiyor... Ama bildiğimiz anlamda varoluşun sonsuza kadar değişme ihtimali var. Daha mı iyi olur, daha mı kötü olur, yoksa hiçbir şey olmaz mı bilinmez ama tüm canlılar nasıl bildiği şekildeki varoluşun devam etmesini isteme içgüdüsüne sahipse bu, Haruhi'nin güçlerini bilenler için de geçerli. Haruhi hiçbir şeyden haberi olmadan normal yaşamına devam etmelidir ki varoluş da bildiğimiz şekilde devam etsin. Ancak...

İşte burada işler biraz daha karışıyor çünkü Haruhi dünyayı istemsiz olarak etkiliyor. Bir kedinin konuşmasını mı istiyor? Konuşuyor. Mikuru'nun gözünden ışın çıkmasını mı istiyor? Çıkıyor. Kendini biraz kötü hissettiği zaman dünyada kapalı boyutlar oluşuyor ve Haruhi'nin öfkesi bu boyutun içindeki vahşi varlıklar olarak vücut buluyor. Engellenmezlerse kapalı boyutun dışına çıkabilir ve dünyaya zarar verebilirler. Peki, Haruhi fantastik bir kurguyu çok beğenirse, ondan aşırı keyif almaya başlarsa? Tabii ki varoluş yine tehlikeye girer. Gerçek dünya yavaş yavaş Haruhi'nin hoşuna giden o fantastik kurguya dönüşmeye başlar. Bunlar küçük örnekler. Eğer ki Haruhi bu dünyanın sıkıcı, gereksiz bir yer olduğunu düşünmeye başlarsa neler olur dersiniz?

Etrafındaki doğaüstü varlıklar ve de bu curcunaya nasıl bulaştığını bilmeyen gariban Kyon, bir taraftan Haruhi'nin hayattan keyif almasını sağlayacaklar, bir taraftan da kendisini bir şeylerin içinde çok fazla kaybetmesini engelleyecekler. Bir taraftan Haruhi'nin dünyada yarattığı tuhaflıkları çözmeye çalışacaklar, bir taraftan da Haruhi'nin bu tuhaflıklardan haberdar olmamasını sağlayacaklar. Ve söz konusu kişi bu derece eksantrik bir kız olduğundan da işleri bir hayli zor olacak.

Canımın içi Yuki'siyle, Mikuru Beam'iyle, her şeyi daha da karıştıran yayınlanma sırasıyla (siz yine DVD sırasıyla izleyin), şimdi bir başlasam çok ağır küfredebileceğim Endless Eight'iyle, her şeyiyle fenomen olmayı sonuna kadar hak eden bir seri Haruhi. Aşırı popüler zaten hâlâ, bilmiyorsanız ya suç sizindir ya da Haruhi sizin bilmenizi istemediği için bilmiyorsunuzdur. Hare Hare Yukai dansı yapabildiğimse yalnızca söylentidir. ■ ÖMER



THE CRANBERRIES

TO THE FAITHFUL DEPARTED

Her şarkısı birbirinden güzel olan o taş gibi albümler geçmişte kalmış gibi gelmiyor mu size de? (Ben galiba geçmişte takılıp kaldım, biri gelip kurtarsın rica ediyorum!) Ama cidden, şöyle 10-20 sene sonra "her şarkısı ayrı olay, tam bir klasikti" denebilecek kaç albüm çıkıyor artık senede? Tabii ki gene sayılabilecek albümler olur ama, müziğin 80'ler ve 90'lardaki o altın çağı da geride kaldı sonuçta. To the Faithful Departed, o altın çağa ait güzelliklerden biri, The Cranberries'in de zirve noktası benim gözümde. Sevgili Dolores'in de en çılgın zamanlarıydı, sonraki albümlerde gittikçe duruldu çünkü. (Evet, Dolores'e "sevgili" diyorum, "rahmetli" diyemiyorum, hayır "ona rahmetli diyemezsin" demeye kalkacak biri çıkar diye değil de, o ifadeyi kullanmak istemediğim için. Hâlâ kabullenemedim.)

Hollywood ve Salvation gibi iki gaz parçayla açılışı yapan albümde, bunca zaman sonra hâlâ "bunu geçeyim" dediğim bir şarkı yok. When You're Gone zaten The Cranberries'e âşık olmamı sağlayan parçaydı, şimdi Dolores'in yokluğuyla vuruculuğu daha da arttı. Bu yazı eşliğinde yine dinliyorum, yine hüzünleniyorum. Ayrıca Warchild, Bosnia, Cordell gibi Dolores'in duyarlılığı ve anlamlı sözleriyle dolu parçalar da albümü ayrı bir yere koyuyor. O dönemde Bosna'da yaşanan katliama dünya sessiz kalırken (bu yazıyı tam da katliamın yıl dönümünde yazıyor olmam tuhaf oldu), Dolores Bosnia'yı yazmıştı. Forever Yellow Skies, I Just Shot John Lennon da ilk iki şarkının verdiği gaza aynen devam ediyor ve koşma isteği yaratıyordu. No Need To Argue albümündeki başyapıt Daffodil Lament'in devamı niteliğindeki Electric Blue da şahsıma çok farklı kafalar yaşatmaya devam eder hâlâ.

To The Faithful Departed, Dolores'in ani gidişinden sonra öksüz kalmış olsa da her dinleyişimde, yayınlandığı 1996 yılına dönmek istememe neden olan, eskimeyecek güzelliklerden. ■ İPEK

Oyungezer
SAYI: 130- 2018/08

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Buğra Özkan, bugra@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Ege Sağın, ege@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Hazal Çamur, hazal@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Merve Akman, merve@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Yasin İlgün, yasin@oyungezer.com.tr
Yiğit Tezcan, yigit@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Bihter Toprak, Engin Vural, Erkut Altındağ, Pozan Erten

Web Geliştirme
Raşit Ulçay, rasit@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: 29 Temmuz 2018
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

